

Марвел Люди-Икс

Событие: Гражданская война

**Детализированный конспект:
Егор Мельников**

Содержание

Событие: Гражданская война	3
День М	4
Вехи мутантов	5
Приобретения	6
Институт Ксавьера	7
Яркие персонажи	9
Управление по чрезвычайным ситуациям	59
Тематические сцены	68
Икс-фактор: Расследования	74
Тематические сцены	81
Карты героев	83

Событие:

Гражданская война

Кровопролитное противостояние сверхлюдей, долгое время считавших себя союзниками, друзьями и даже возлюбленными, повлияло на облик всего мира. Законопроект о регистрации сверхлюдей уже долгое время находился на рассмотрении у большинства мировых держав, хотя громче всего в этом уникальном конфликте прозвучал голос Соединённых Штатов, пострадавших от Стамфордского инцидента в штате Коннектикут.

Многие люди, следящие за новостями о противостоянии Тони Старка и Стива Роджерса, полагали, что в этой трагедии на удивление мало участвовали мутанты – что достаточно иронично, учитывая, что Акт регистрации сверхлюдей изначально разрабатывался как способ ограничения деятельности Людей-Икс.

Однако общественность ошибалась. Мутанты не только активно участвовали в событиях Гражданской войны, но и сталкивались с поистине феноменальными угрозами, многие из которых слабо коснулись “обычных” супергероев.

Большая часть этого События происходит одновременно с первыми двумя Актами **Гражданской войны** – по этой причине читателю настоятельно рекомендуется ознакомиться с одноимённым Событием: в частности потому, что **Гражданская война: Люди Икс** опирается на нововведённые правила вроде игры командами и сценических помех. И конечно, учтите, что вы всегда можете взглянуть на события комиксов под другим углом, поменяв участников противостояния местами или показав, как ещё мог развиваться этот глобальный конфликт мутантов.

Структура книги

Это Событие поделено на три части.

- Первая рассказывает об **Институте Ксавьера** – точнее, о том, что осталось от мечты Профессора Икс после “Дня М” и захвата всего института правительственными Стражами.

- Вторая часть посвящена проблемам Города мутантов – маленького квартала в Нью-Йорке, который был изменён до неузнаваемости событиями “Дня М”. Основная часть этой главы напрямую связана с деятельностью агентства **Икс-фактор: Расследования**: детективной компании, помогающей (а иногда и мешающей) мутантам решать свои уникальные проблемы.

- Наконец, читателя ожидает богатая подборка карт со способностями и характерами героев, задействованных в событиях Гражданской войны – и не только.

Перед Днём М

После того как простой комментарий Осы заставил Ванду Максимофф – легендарную Алую ведьму – вспомнить о своих потерянных детях и муже Вижене, выплеск её хаотичной магии в мир обрушился на команду Мстителей и убил нескольких героев.

Убитую горем дочь Магнето отвёз в тайное убежище на Геноше, где попросил Чарльза Ксавьера и Доктора Стрэнджа восстановить её сломленный разум. Но даже совместных усилий этих великих героев не хватило, чтобы помочь страдающей Ванде. Стивен и Чарльз организовали встречу со Мстителями и Людьми-Икс в попытке понять, что им делать с Вандой, представляющей угрозу для всего человечества.

Подслушав разговор Мстителей и Людей-Икс, многие из которых стали открыто голосовать за физическое устранение Алой ведьмы, её брат Пьетро ошибочно воспринял сам факт подобного голосования за открытое намерение *всех* собравшихся убить Ванду. В результате его вмешательства Ванда использует свои богоподобные силы, чтобы изменить саму ткань реальности. На следующее утро всё человечество пробуждается с изменёнными воспоминаниями в новом мире. Герои живут в утопической и прекрасной реальности: Человек-паук считается мировой знаменитостью и женат на Гвен Стейси, Соколиный глаз жив и не помнит собственной гибели, а Стражи защищают мутантов от любых агрессоров.

Только Джеймс Хоулетт (Росомаха) и таинственная девочка Лайла Миллер помнят, каким на самом деле был мир. После долгих усилий и череды удачных совпадений они возвращают память о подлинном мире достаточному числу героев, чтобы даже Магнето в конечном счёте узнал, что его “идеальный мир” – вовсе не настоящий. В ужасе перед тем, к чему привело вмешательство его сына Пьетро в дела героев, Магнето убивает Ртуть. Рыдая над его телом, Ванда снова изменяет реальность, откатывая её в изначальный вид, но произнося три роковых слова: “Больше никаких мутантов”.

День М

2 ноября мутанты пробуждаются в мире, похожем на их оживший кошмар. Большинство из них лишены своих сил: сохранить доступ к особым способностям удаётся лишь 198 мутантам. Представители Института Ксавьера обнаруживают, что их “охраняют” Стражи, а многие из мутантов за пределами Института, потеряв свои силы, оказываются почти неспособны бороться с угрозами этого мира один на один. Забыв о прежних конфликтах, даже непримиримые враги начинают объединяться, пытаются узнать, как вернуть свои силы – или, в случае с немногочисленными счастливыми, как вернуть эти силы другим.

Что хуже всего, о том, что случилось во время “Дня М”, практически никому не известно. На территории США и некоторых других стран герои развязывают конфликт, связанный с Актом регистрации сверхлюдей. Количество супергероев, помнящих, что произошло на Геноше, можно пересчитать по пальцам. Даже сама Ванда теряет память и живёт в блаженном неведении о своём влиянии на мироздание. Её неосведомлённость о собственной роли в создании новой реальности такова, что даже Клинт Бартон, мечтавший убить её за злодеяния, приведшие ко “Дню М”, оказывается неспособен это сделать из нравственных соображений.

Вехи мутантов

К вам ещё можно присоединиться?

1 ХР, когда вы вступаете в ряды Людей-Икс или следуете совету известного члена этой команды.

3 ХР, когда вы получаете стресс вместе с другими членами команды или создаёте для них преимущество.

10 ХР, когда Люди-Икс окончательно вас принимают или когда вы покидаете их ряды, чтобы основать свою группу борцов за свободу.

Роботы-убийцы

1 ХР, когда вы обсуждаете предыдущие схватки со Стражами или планируете уничтожить ещё одного в ближайшее время.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество специально для уничтожения Стража или устраняете средства для конструирования новых роботов.

10 ХР, когда вы перебиваете всех Стражей в округе или ставите свою жизнь под угрозу в попытке спасти пилота такого Стража.

Ученик-Икс

1 ХР, когда вы обсуждаете неагрессивные методы победы над противником.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество, помогающее устранить давление общества на мутантов.

10 ХР, когда вы клянётесь жизнью решать любые проблемы неагрессивными методами или публично провозглашаете своё отречение от миролюбивой идеологии Чарльза Ксавьера.

Ветеран-Икс

1 ХР, когда вы обсуждаете прежние битвы с мутантами и объясняете, как этот опыт может помочь с текущей проблемой.

3 XP, когда вы составляете боевой план в порядке создания преимущества.

10 XP, когда вы покидаете команду мутантов и присоединяетесь к обычным супергероям или сколачиваете команду мутантов, которые посвятят себя новой цели.

Настоящий профессор

1 XP, когда вы объясняете, как обучение в Институте Ксавьера помогло вам в текущей ситуации.

3 XP, когда вы создаёте преимущество или ресурс вместе со своими учениками.

10 XP, когда вы успешно завершаете обучение одного или нескольких мутантов из Института Ксавьера или покидаете Институт, потому что не верите, что способны подготовить юных мутантов к ужасам этого мира.

Приобретения

[5 XP/10 XP] Опасный или добродетельный мутант: Вы совершаете действие, которое общественность признаёт или героическим, или опасным. Вы получаете четвёртое Отличие до начала следующего Акта или (за 10 очков опыта) сразу на всю игру.

[5 XP] Вынужденная эволюция: До окончания Сцены вы повышаете трюковые дайсы на +1 уровень.

[10 XP] Мутировавший мессия: Другие герои (по выбору Хранителя) видят в вас колоссальный потенциал и готовы помочь в решающей схватке. Один раз до конца игры вы можете объявить, что другие герои решают проблему за вас (например, устраняя опасного врага). В качестве альтернативного варианта, герои прибывают к вам и предлагают свои услуги. В этом случае они становятся вашими помощниками до конца Сцены, но не устраняют проблему автоматически.

[10 XP] Пособник правительства: Власти позволили вам “присматривать за своими”. В каждом Акте вы можете получить ресурс d10, отражающий ваш статус в правительственной организации или наличие технологий, созданных для контроля мутантов.

Институт Ксавьера

Некогда символ образования и просвещения, теперь Институт Ксавьера представляет собой живую гробницу надежд Профессора Икс. Хотя сам особняк остался нетронут, вокруг него выросли **Бараки** и **Стены**, которые патрулируют Стражи. Всё это заставляет Институт **Выглядеть как тюрьма**, а молодых мутантов – **Нарываться на неприятности**.

Ситуация заставляет правительство отправлять в Институт Ксавьера даже злодеев, обладающих мутагенным фактором. Впрочем, некоторые злодеи сами приходят в Институт, предлагая забыть о склоках и недопониманиях ради попытки изменить мир к лучшему.

Текущий директор школы Вэлери Купер искренне хочет защитить мутантов от мира, однако её начальство не против применения силы, если последнее удержит мутантов в узде. Жизнь в Институте не просто сложна, но и весьма скучна. Некоторые мутанты просто не могут не искать конфликта с правительством, а поскольку им нельзя покидать территорию Института, это нередко приводит к открытому противостоянию. Ситуация накаляется, и уже в начале игры Институт легко уподобить **Бочонку с порохом**.

Люди-Икс

Номинальный лидер команды, **Циклоп**, пытается справиться с таким количеством проблем и угроз, что он начинает понемногу ломаться. Он готов идти на компромисс, и согласие впускать в Институт даже бывших преступников и злодеев стало лишь первым в огромном списке неприятных решений, одобренных Скоттом Саммерсом.

Всё это осложняет его отношения с **Эммой Фрост**. Эмма слишком сильно подталкивает свою команду “новых Людей Икс” к косвенному, а порой и довольно открытому противостоянию властям. Он недоволен тем, что она устраивает тренировочные бои, чтобы увидеть, какие студенты могут быть включены в её боевую команду. Время от времени Эмма даже манипулирует студентами, утратившими свои необычные силы, в попытке облегчить жизнь тем немногим, кто их сохранил. Студенты откровенно недолюбливают Эмму Фрост, но она только рада их ненависти. По её убеждению, чем быстрее они привыкнут жить с постоянной злобой внутри, тем легче им будет вырваться на свободу, когда представится такая возможность.

Бишоп оказался единственным активным сторонником правительственного контроля. Он работает в тесном сотрудничестве с Вэлери Купер и её агентами, выступая в качестве связующего звена между правительством и другими мутантами. Если угодно, он видит в себе солдата, сражающегося на войне, которой он не желал.

Другие Люди-Икс следуют примеру Скотта Саммерса, делая всё возможное, чтобы ситуация начала казаться не столь ужасающей. **Зверь**, **Архангел**, **Айсмен**, **Сумеречная**

кошка и **Колосс** ищут способы внести свой вклад в выживание мутантов, однако мало кто станет отрицать, что ни один из здешних мутантов не чувствует себя на своём месте.

Яркие персонажи

В этом разделе описано несколько ярких представителей Людей-Икс, в настоящее время помогающих Эмме Фрост и Скотту Саммерсу восстановить Институт Ксавьера. Обратите внимание, что, будучи только набросками персонажей, эти герои не обладают собственными Вехами, а их способности могут несколько уступать ожиданиям игроков.

Говоря напрямую, *по умолчанию* предполагается, что эти персонажи будут использоваться в качестве второстепенных. Если вы хотите выступить в их роли в игре, добавьте две Вехи и обсудите с Хранителем возможность некоторого изменения их характеристик – возможно, в лучшую сторону.

Броня (Хисако Ичири)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d8

Команда d6

Отличия

Послушный ученик

Героические амбиции

Технофил

Психическая экзоброня

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Наследственная выносливость. Продублируйте или повысьте дайс от Психической экзоброни до окончания Сцены (либо вложите 1 СО для использования обоих эффектов). При совершении любого действия Броня получает физический или эмоциональный стресс в размере второго по размеру дайса, использовавшегося при броске.

СЭФ: Всплеск памяти. Используйте свой текущий эмоциональный стресс в качестве итогового дайса. Увеличьте его на +1.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, если только при нападении не использовалась энергия света.

Предел: Осознанная активация. Если Броня поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Психическая экзоброня отключается. Для того, чтобы восстановить её, Броня должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если она страдает от эмоциональной травмы, Психическая экзоброня отключается до её исцеления.

Предел: Мутант. Броня добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Научный эксперт d8

Технический эксперт d8

Биография

Выросшая в старомодной патриархальной семье, молодая Хисако Ичики покинула родную Японию и переехала в США. Здесь она смогла отыскать знаменитую школу Ксавьера, в которой смогла освоить свои нечеловеческие способности. Невзирая на множество опасностей и эмоциональных испытаний, ожидавших её во время непродолжительного пребывания в школе, храбрость и упорство Ичики позволили ей пробиться вперёд. За это время она завоевала уважение своих сверстников и даже некоторых учителей, в том числе Росомахи. Тем не менее, в рядах Людей-Икс уважение означает лишь ещё большее изобилие опасных ситуаций, позволяющих Хисако проверить себя в деле.

Личность Хисако отличается упрямством, отвагой и непоколебимой волей, которых трудно ожидать от девушки столь молодого возраста. Она умна и легко обучается всему, чему её могут обучить Люди-Икс, учителя и бесчисленные опасности. Хисако удивительно уравновешенна для своего возраста и умудряется сохранять спокойствие даже посреди стрессовых и кровопролитных ситуаций.

Древняя сила, передавшаяся Ичики по наследству от предков, позволяет ей окружать себя психическим экзоскелетом. Последний всегда принимает форму разноцветной, полупрозрачной энергетической оболочки, напоминающей доспехи и способной защитить девушку от серьёзных физических травм. Несмотря на очевидную уязвимость к лазерам и другим световым атакам (которые её броня пропускает без препятствий), а также множеству гиперплотных материалов, таких как алмаз, психическая броня позволяет ей блокировать многие другие виды снарядов. Благодаря своей защите Хисако способна выжить даже при выходе за пределы планетарной атмосферы и падении на предельной

скорости с колоссальной высоты, сопутствующей такому выходу. В дополнение к защите экзоскелет повышает её физическую силу. Хотя окончательные пределы её мощи на данный момент неизвестны, она способна отбрасывать в сторону автомобили и вырывать с корнем армированные строительные материалы. Пока что Ичики лишь предстоит осознать свой истинный потенциал, и в постоянном стремлении к испытанию своих сил она рискует подвергнуть себя чудовищной опасности. Возможно, дальнейшая подготовка позволит ей увеличить размер и прочность брони или получить защиту от врагов, которым в обратном случае попросту невозможно было бы противостоять.

Если когда-нибудь Люди-Икс окончательно предложат ей присоединиться к их группе, у неё не возникнет трудностей с выбором кодового имени. Это имя – Броня.

Анол

(Виктор Борковский)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Начинающий актёр

Одна большая рука

Пустите меня в команду!

Рептилия

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная скорость d8

Феноменальная выносливость d8

Феноменальная сила d8

Невидимость d6

Ползание по стенам d8

СЭФ: Когти. Добавьте d6 к проверке атаки, однако ослабьте на -1 самый высокий дайс в своём запасе. Увеличьте физический стресс на +1.

СЭФ: Самолечение. Выложите дайс рока, чтобы устранить физический стресс аналогичного уровня или ослабить травму на -1.

Предел: Истощение. Отключите одну из суперспособностей и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления силы активируйте брешь.

Предел: Мутант. Анол добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Биография

Виктор родился в России, но вырос в маленьком городке в штате Нью-Йорк, где он жил сравнительно простой жизнью, практически не страдая от своей жутковатой рептилоидной внешности. Увы, постепенно в городе начали проявляться и более расистские взгляды на мутантов, после чего родители отправили своего первенца в школу Чарльза Ксавьера.

Виктор – вполне обычный подросток, который любит телевизор, спорт и игры с другими детьми. Недавно ему исполнилось шестнадцать.

Эмпат

(Мануэль Альфонсо Родриго де ла Роха)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d8

Команда d6

Отличия

Кастилийское наследие

Мастер общения

Я уже знаю!

Управление эмоциями

Управление разумом d10

Телепатия d8

СЭФ: Атака по области. Выберите несколько целей. За каждую дополнительную жертву возьмите по дополнительному d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Гибкость. Мануэль может ослабить любую суперспособность на одну ступень, после чего продублировать этот дайс.

Предел: Осознанная активация. Если Мануэль поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Управление эмоциями отключается. Для того, чтобы восстановить эту силу, Мануэль должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает ментальную травму, Управление эмоциями отключается до её исцеления.

Предел: Мутант. Мануэль добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт психологии d8

Биография

Эмпат родился в семье обедневших кастильских дворян и рано проявил свои способности к управлению чужими эмоциями. Он стал участником первых миссий команды Геллионов и быстро вступил в отношения с Магмой – другой представительницей дворянства, которая ещё будет описана в этой книге.

Эмпат считает себя учеником Эммы Фрост, что может означать как готовность жертвовать собой ради других, так и привычку к манипулированию окружающими.

Нежный (Нежно Абидеми)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d4

Команда d8

Отличия

Гордый вакандец

Духовность

Когда-нибудь это меня убьёт

Вибрационная мощь

Богородица сила d12

Рост d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Ярость. Удвойте любую силу при совершении одного действия. Если это действие проваливается, вы утрачиваете доступ сразу ко всем способностям, пока не вложите дайс из запаса рока.

СЭФ: Неудержимая сила. При нападении на одного противника возьмите ещё один d12, но уберите самый крупный дайс из своего запаса (вероятно, всё тот же d12) и добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Вибрационные татуировки. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, не вызванную мистическим воздействием.

Предел: Смертоносная сила. Вы можете повысить физический стресс или травму на +1, чтобы повысить на равный уровень и самый слабый дайс в запасе рока.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Биография

Прозванный Нежным из-за своего необычного имени, этот мутант из Ваканды родился в семье вакандца и россиянки. Он способен значительно увеличивать рост и мышечную массу, но только на короткое время. Зная, насколько опасны его силы для окружающих (и него самого), Нежный попросил вакандских технологов покрыть его тело татуировками с примесями вибраниума, которые теперь сдерживают его силу. Он искренне – и вполне справедливо – боится, что когда-нибудь его сила убьёт невинного человека, если даже не его самого.

Пикси

(Меган Гвинн)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Эмоциональность

Будущий архимаг

Гибрид мутанта и феи

Вибрационная мощь

Управление разумом d8

Предзвуковой полёт d8

Колдовство d8

СЭФ: Галлюциногенная пыль. При использовании Управления разумом для создания преимуществ добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Предел: Истощение. Отключите одну из суперспособностей и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления силы активируйте брешь.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт по мистике d8

Биография

Меган Гвинн с детства обладала внешностью и способностями, отдалённо напоминающими эльфов из западноевропейской мифологии. В сущности, некоторые зовут её даже не Пикси, а Эльфом или даже Феей. Меган познакомилась с мутантами в тёмный момент их жизни, когда они развязали войну друг с другом. Долгое время Меган была хорошей подругой Хисако Ичири, известной теперь как Броня.

Продиджи (Дэвид Аллейн)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Утраченные способности

Гениальный студент

Младший инструктор

Утраченные способности

Дэвид – один из многих мутантов, утративших свои силы после “Дня М”.

Специализации

Мастер бизнеса d10

Эксперт по космосу d8

Эксперт скрытности d8

Мастер медицины d10

Эксперт психологии d8

Мастер науки d10

Эксперт по технике d8

Эксперт вождения d8

Биография

В отличие от многих других мутантов, Продиджи всегда пользовался поддержкой своей семьи – особенно матери и сестры. Продиджи с детства обладал поразительным интеллектом, который только обогащался с каждым прошедшим днём из-за его удивительной способности узнавать то, что известно окружающим его людям. Хотя Продиджи и лишился сил после “Дня М”, он сохранил все накопленные за последние годы знания и теперь искренне пытается помочь тем, что утратил свои способности окончательно.

Волчонок

(Николас Глисон)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d4

Отличия

Хватит надо мной смеяться!

Гррр!

Я не ребёнок!

Человек-волк

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная выносливость d8

Феноменальная сила d8

Сверхчеловеческое восприятие d10

СЭФ: Берсерк. Возьмите дайс из запаса рока и добавьте его к броску атаки. Затем верните его в запас рока, повысив на +1 уровень.

СЭФ: Клыки и когти. Добавьте d6 к проверке атаки, однако ослабьте на -1 самый высокий дайс в своём запасе. Увеличьте физический стресс на +1.

Предел: Ослепляющий гнев. Превратите одну из суперспособностей в помеху, чтобы повысить любой дайс в запасе рока на +1 уровень. Для восстановления доступа к этой способности воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер боевых искусств d8

Биография

Николас Глисон родился в Кливленде в штате Огайо. В отличие от большинства мутантов, чьи способности проявляются в период полового созревания, Николас “расцвёл” куда раньше других... что стало его проклятием. Он превратился в гибрид человека и волка – по счастью, с лёгким смещением в сторону человека. После смерти его родителей двое преступников, обладавших механическими усовершенствованиями тела, попытались убить и его за сам факт принадлежности к расе гомо супериор. К счастью, его спасла пара других мутантов во главе с Циклопом. Они привели его в Институт Ксавьера, где он остаётся и по сей день.

Алхимия (Томас Джонс)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d8

Друг d4

Команда d6

Отличия

Усердный ученик

Отрешённый герой

Охотник на троллей

Мутагенная алхимия

Трансмутация d10

СЭФ: Гибкость. Томас может ослабить любую суперспособность на одну ступень, после чего продублировать этот дайс.

Предел: Осознанная активация. Если Томас поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Мутагенная алхимия отключается. Для того, чтобы восстановить эту силу, Томас должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает ментальную травму, Мутагенная алхимия отключается до её исцеления.

Предел: Мутант. Томас добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт науки d8

Эксперт медицины d8

Биография

Томас Джонс был обычным подростком, когда проявились его мутагенные силы. Он обнаружил, что превращает в золото всё, к чему прикасается. Это сделало его мишенью компании троллей – чудовищ, которые хотели вернуть себе Британские острова. Он был похищен этими жуткими существами и получил от них ультиматум: или его жестоко

убьют, или он создаст такое количество золота, что его хватит для разрушения британской экономики.

Однако мать Томаса быстро разобралась в ситуации и позвонила в группу “Икс-фактор”, которая позже переформируется в “Икс-фактор: Расследования”. Детективы “Икс-фактора” выследили Томаса, отыскав золотые предметы, которые он оставил на месте своей работы. Увы, монстры победили героев и заточили в темницу их самих. Они начали угрожать матери Томаса, пытаясь заставить его выполнить их злодейский план. Чтобы защитить свою мать, Томас превратил в золотую статую лидера самих троллей. Освободив членов “Икс-фактора”, он отправился мстить своим обидчикам и обратил их статуями. Затем он разместил их статуи в Гайд-парке и присоединился к Людям-Икс.

Арклайт (Филиппа Зонтаг)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Проблемы с гневом

Клон-мародёр

Бывший солдат

Сейсмический мутант

Феноменальная выносливость d8

Сейсмический удар d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Землетрясение. Совместите Сверхчеловеческую силу d10 с Сейсмическим ударом d10 *бесплатно*. Выложите самый крупный дайс, оказавшийся у вас на руке, но повысьте причиняемый физический стресс на +1 уровень.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт угроз d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Биография

Обнаружив в себе способность испускать ударные волны и яркий свет при сильной физической нагрузке, Филиппа Зонтаг отправилась воевать во Вьетнаме в составе американских сухопутных войск. Там она получила позывной Арклайт и стала признанным героем войны. Тем не менее, среди мутантов её репутация оказалась куда

более спорной, поскольку она объединилась с Мародёрами и во время первой же миссии лично убила десятки морлоков – мутантов, прятавшихся в катакомбах Нью-Йорка.

Прекрасная мечтательница

(Имя неизвестно)

Имя засекречено и неизвестно

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Морлок

Иллюзии

Беспринципность

Дым и грёзы

Управление разумом d10

СЭФ: Галлюцинации. При создании помех, связанных с личностью жертвы, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Гибкость. Ослабив Управление разумом на одну ступень, Прекрасная мечтательница может продублировать этот дайс.

Предел: Рассеянный дым. Герой утрачивает доступ к этой способности, но добавляет d6 в запас рока. И напротив, вложения d6 из запаса рока достаточно, чтобы мечтательница вернула себе доступ к Управлению разумом.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт психологии d8

Биография

Прекрасная Мечтательница долгое время жила в канализационных тоннелях Нью-Йорка вместе с другими морлоками. Хотя она и не отличалась пугающей внешностью и вполне могла управлять своими способностями, ей, как и большинству других морлоков, было трудно находить общий язык с людьми. В конечном счёте она приняла участие в афере, которая должна была сбить с толку детей некоторых героев и убедить им помогать

морлокам, работая против их собственных родителей. Это привлекло к ней внимание Людей-Икс, которые выступили против морлоков и победили их в кровопролитной схватке.

Прекрасная мечтательница осознала свою ошибку и помогла детям восстановить свои истинные воспоминания. Тем не менее, она всё ещё считает себя жертвой резни, устроенной Злыднем в тоннелях морлоков. Её отношения с Людьми-Икс варьируются от одного инцидента к другому и вполне могут в конечном счёте привести к новому противостоянию.

Коллективный человек

(Хан, Чен, Лин, Сун и Хо Тао-Ю)

Имя публично известно

Кооперация

Соло d10 + d10 + d10

Друг d6 + d6

Команда d8

Отличия

Герой Китая

Мощь народа

Пятеро в одном

Коллективная мутация

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная скорость d8

Феноменальная сила d8

Феноменальные рефлексy d8

Телепортация d8

СЭФ: Коллективные знания. Выложив один дайс из запаса рока, Хранитель может наделить Коллективного человека новой Специализацией d8 до окончания сцены.

СЭФ: Меня ещё много. Выложив дайс из запаса рока, Хранитель блокирует физический стресс, причиняемый Коллективному человеку, если только такой стресс не вызван атакой по области.

СЭФ: Сила миллиона. Удвойте или повысьте на +1 уровень Феноменальную силу. После броска Коллективный человек получает ментальный стресс, равный второму по величине дайсу, задействованному в броске.

Предел: Осознанная активация. Если герой поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, он утрачивает доступ к особым силам. Для того, чтобы восстановить их, персонаж должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает ментальную травму, эти способности отключаются до её исцеления.

Предел: Одиночество. Если хотя бы один из братьев теряет сознание, Коллективный человек распадается на пять отдельных личностей и использует только один дайс от Кооперации (например, Соло d10 вместо 3d10).

Предел: Сонм. Противники могут ослаблять Кооперацию Коллективного человека Соло и с Другом, совершая любые подходящие действия. Если в результате подобных действий противник получает итоговый дайс, превосходящий Кооперацию Коллективного человека, он устраняет один дайс из Кооперации.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Биография

Один из самых известных зарубежных супергероев, Коллективный человек в действительности представляет собой вовсе не одного и не двух, а сразу пятерых индивидов. Братья Тао-Ю способны мысленно отдавать своим атомам приказ слиться друг с другом, что наделяет их как физическими, так и умственными (а предположительно – и сверхъестественными) возможностями сразу пяти человек.

Более того, благодаря длительной концентрации Тао-Ю могут наделить себя телепатической связью со всем народом Китая. Это не позволяет им буквально общаться с китайской нацией или заимствовать возможности соотечественников, однако значительно повышает их силу на самых разных уровнях, включая умственные и физические.

За свою долгую карьеру Коллективный человек успел примерить на себя роль героя, злодея, союзников Людей-Икс и врага Мстителей. Даже такой несокрушимый герой, как Халк, в своё время признавал Коллективного человека одним из самых серьёзных оппонентов, когда-либо встававших у него на пути.

Алмазная Лил (Лилиан Кроули)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Канадский герой

Бестактность

Необычный брак

Алмазное биополе

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Неуязвимость. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы проигнорировать физический стресс, если только он не был вызван лазерными ожогами.

СЭФ: Гибкость. Ослабив Сверхчеловеческую стойкость на одну ступень, Алмазная Лил может продублировать этот дайс.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт по криминалу d8

Биография

За долгие годы супергероической деятельности Алмазная Лил побывала на самых разных сторонах всех конфликтов. Было время, когда её даже считали злодейкой – пока она не искупила свои грехи спасением нескольких Людей-Икс. В один из самых трагических дней своей жизни Алмазная Лил даже обнаружила у себя рак груди, который невозможно было излечить хирургическим вмешательством из-за особенностей её непробиваемого тела. Уже практически веря в свою обречённость, Лил получила серьёзный порез от лазера во время схватки с пришельцами. Лил догнала корабль

пришельцев и смогла украсть у них прототип лазера. Доктор, сумевший прооперировать её с помощью инопланетного лазера, впоследствии стал её мужем.

Эрг

(Имя неизвестно)

Имя засекречено и неизвестно

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Повязка на глазу

Морлок

Уличный бандит

Энергетическая мутация

Феноменальная стойкость d8

Электрический удар d8

СЭФ: Поглощение энергии. В случае успешной реакции на атаку, основанную на какой-либо энергии, используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от способности Энергетическая мутация на ближайшее действие. В случае провальной реакции вы можете вложить d6 из запаса рока и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: Электроудар. При нападении на одного противника возьмите ещё один d8, но устранили самый крупный дайс из своего запаса и добавьте третий дайс в результат.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Биография

В момент резни, устроенной Злыднем в тоннелях Нью-Йорка, Эрг был одним из нескольких представителей морлоков, готовым к нападению. Ему удалось выжить во время бойни, после чего он пережил ещё одну трагедию: потерю нечеловеческих сил. Впрочем, Эрг практически сразу обнаружил, что он сохранил доступ к своим

способностям – восстановив их, он отправился в Институт Ксавьера, ещё не зная, что он окажется для мутантов тюрьмой.

Эрг остался в Институте Ксавьера, но стал кем-то вроде зачинщика, вечно готовящего план восстания. Именно он оказался одним из первых мутантов, напавших на Стражей в попытке выбраться. Несмотря на провал этой операции, ошибки прошлого ничему его не научили, и в настоящий момент он снова готовит план освобождения Института Ксавьера.

Горелка

(Имя неизвестно)

Имя засекречено и неизвестно

Кооперация

Соло d6

Друг d4

Команда d8

Отличия

Тело из пламени

Одни кости

Непредсказуемость

Органический огонь

Огненный удар d8

Полёт d6

СЭФ: Атака по области. Выберите несколько целей. За каждую дополнительную жертву возьмите по дополнительному d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Иммуниет к пламени. Выложите шестигранник из запаса рока, чтобы проигнорировать стресс, травмы или помехи, вызванные жаром и пламенем.

Предел: Неуправляемость. Превратите одну из суперспособностей в помеху, чтобы добавить d6 в запас рока. Для восстановления доступа к этой способности воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт запугивания d8

Биография

О личности Горелки известно настолько мало, что легче сразу признать, что даже другие мутанты практически ничего не знают об этом странном, жутком и агрессивном

обитателе Института Ксавьера. Горелка постоянно меняет стороны в зависимости от того, у кого больше шансов на выживание. Несмотря на это, он, по всей видимости, терпеть не может оказываться в неволе.

Горелка выглядит как живой скелет, охваченный пламенем. Его тело в прямом смысле слова сгорело при первом же проявлении мутагенных особенностей его организма, что сделало его самым буквальным *вечногорящим скелетом*.

Горелка был одним из первых во всём, что касается противостояния между мутантами и властями. Он одним из первых объединился со злодеями, чтобы попытаться сбежать из Института Ксавьера. Одним из первых он обнаружил трекер, прикрепленный к нему в целях управления его поведением (как будет сказано далее, трекер в действительности пускает ток в тела Людей-Икс, не подчиняющихся правительству). После того как Мистер М. вырезал трекер из его кости, Горелка – всё так же одним из первых – начал бунтовать против Стражей, а когда Домино и её товарищи попытались освободить Людей-Икс, он первым бросился на помощь.

Глазастик (Питер Квинн)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

В поисках дома

Заикание

Жуткая внешность

Большие глаза

Сверхчеловеческое восприятие d10

Выстрел из глаз d8

СЭФ: Универсальность. Замените d10 от Сверхчеловеческого восприятия на 2d8 или 3d6 для совершения следующего действия.

Предел: С широко закрытыми глазами. Добавьте в запас рока d6 или повысьте самый слабый дайс рока на +1 уровень, но повысьте ментальный стресс Питера на +1 уровень из-за катастрофического объёма визуальной информации.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Биография

Питер Квинн родился в Сидар-Сити в штате Юта. Магнето завербовал его в качестве наёмника и быстро сделал профессиональным преступником в надежде, что благодаря своей жуткой внешности – огромным выпученным глазам – этот мутант сам захочет стать частью его нового Братства мутантов. После того, как группа провалила свою первую миссию, Магнето покинул их и оставил самих разбираться со своими проблемами.

Группа быстро изменила своё название на “Мьютант-форс” и предложила свои услуги Мандриллу. К своему – и всеобщему – удивлению, Глазастик отлично проявил себя в качестве полевого командира. Он просто начал предвидеть ходы противника и предсказывать нужный ответ.

Несмотря на успехи команды, после сражения с Халком, а затем и некоторыми другими героями Квинн допустил ошибку, заключив сделку с новым спонсором их деятельности – Красным черепом. Выдавая себя за группу революционеров, защищающих права мутантов, “Мьютант-форс” начала совершать теракты, которые быстро привлекли к ней внимание всех героев Земли.

В конечном счёте многострадальную “Мьютант-форс” удалось развалить, и Питер вместе с несколькими другими злодеями оказался в заточении в Институте Ксавьера.

Джаз

(Джон Артур Зандер)

Имя публично известно

Кооперация

Соло d4

Друг d8

Команда d6

Отличия

Ужасный рэпер

Наркотоделец

Это просто синяя кожа!

Синяя кожа

Джаз – один из многих мутантов, утративших свои силы после “Дня М”. На данный момент единственным признаком его мутаций служит синий цвет кожи.

Специализации

Эксперт по криминалу d8

Биография

Джон Зандер с детства мечтал стать рэпером, но у него не слишком хорошо это получалось. Тогда он стал наркодилером, начав распространять по Городу мутантов наркотик “жабий сок”, сделанный из выделений мутанта по прозвищу Жабёнок (не путать с Жабой!)

После “Дня М” Джаз оказался одним из немногих мутантов, сохранивших свои силы, и был насильственно перемещен в лагерь мутантов в поместье Ксавьера.

Во время прогулки в Салем-центр Джаз пытался купить наркотики, которые он надеялся продать своим сокамерникам. В исходном материале его убил товарищ-мутант Джонни Ди, который затем свалил всё на Стражей и агентов Управления по чрезвычайным ситуациям. В вашей игре судьба Джона может оказаться не столь печальной.

Джонни Ди

(Джон Д.)

Степень осведомлённости общества о Джонни Ди не указана

Кооперация

Соло d4

Друг d8

Команда d6

Отличия

Не мутант

Неконтролируемость

Безобразная внешность

Урод

Управление разумом d12

СЭФ: Второе “я”. При использовании любых эффектов из этого комплекта считается, что Джонни Ди работает с Другом (d8).

СЭФ: Гибкость. Ослабив Управление разумом на одну ступень, Джонни Ди может продублировать этот дайс.

Предел: Генетические особенности. Герой утрачивает доступ к этой способности, но добавляет d6 в запас рока. И напротив, вложения d6 из запаса рока достаточно, чтобы он вернул себе доступ к Управлению разумом.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер запугивания d10

Мастер психологии d10

Биография

Мутация стала для Джонни проклятием. В груди у него выросло существо, представляющее собой пасть со щупальцами, которое Джон называет Уродом. Он не знает, чего оно хочет, и неспособен читать его мысли, однако время от времени существо напоминает ему о себе. Удивительно, но Джонни способен создавать с его помощью небольших гомункулов, напоминающих “куклы вуду”.

Джонни заключил сделку с правительством (главным образом генералом Лазером), пообещав, что он поможет держать мутантов в узде при помощи своих сил. Тем не менее, сам Джонни начал преследовать личные цели и в конечном счёте наломал дров. Какой бы ни была его судьба в вашей игре, в исходном комиксе он убил Джаза и причинил много боли другим мутантам. На сегодняшний момент в мире “Марвел” Джон заперт в тюремной камере.

Лич

(Имя неизвестно)

Имя засекречено и неизвестно

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Ребёнок

Маленький зелёный морлок

Уязвимость

Подавление сил

Высасывание d12

СЭФ: Поглощение силы. Добавьте по d8 и выберите по дополнительному итоговому дайсу за каждую жертву после первой. Создайте всем жертвам помеху +1 уровня.

СЭФ: Дитя. Если Личу причиняют ментальный или эмоциональный стресс, указывая на его незначительный возраст, стресс повышается на +1 уровень, а в запас рока поступает новый шестигранник.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт по мистике d8

Биография

О парнишке, известном как Лич, известно удручающе мало. Он любит говорить о себе в третьем лице и, по всей видимости, ему ещё нет и тринадцати. Родители отказались от этого зеленокожего уродца, ещё когда он был только младенцем. В этом возрасте он попал в тоннели Нью-Йорка, где о нём стал заботиться Калибан – один из самых известных морлоков.

После того как Злыдень попытался “очистить Нью-Йорк от генетических ошибок” – то есть истребить всех морлоков, – Калибан с боем прорвался на поверхность, успев

прихватить с собой малыша. Теперь Лич пытается разобраться не только в особенностях жизни мутантов, но и в самой жизни, поскольку у него уже начинает просыпаться взрослое самосознание и чувство ответственности перед другими.

Лорелея Трэвис

Имя публично известно

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d4

Отличия

Экзотическая танцовщица

Беглянка из Города мутантов

Упёртый борец

Цепкие волосы

Захват волосами d6

СЭФ: Удар волосами. При успешной защите от атаки ближнего боя Лорелея причиняет противнику физический стресс в размере своего итогового дайса. Если Хранитель выкладывает любой дайс из запаса рока, физический стресс повышается на +1 уровень.

Предел: Осознанная активация. Если Лорелея поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, этот комплект способностей отключается. Для того, чтобы восстановить его, Лорелея должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если она страдает от ментальной травмы, Цепкие волосы отключаются до её исцеления.

Предел: Мутант. Персонаж добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт психологии d8

Эксперт акробатики d8

Биография

В раннем возрасте Лорелея узнала, что волосы обычных людей вовсе не движутся и не подчиняются приказам хозяина: что стало для неё настоящим сюрпризом, поскольку до

этого она и не подозревала, что её чрезвычайно послушные, цепкие волосы-щупальца представляют собой результат мутации, а не естественного развития организма.

После событий “Дня М” она добровольно состригла волосы, чтобы не причинить никому вреда. Тем не менее, после того как она попала в опасную ситуацию, из которой её спас Жаба, она пожалела о добровольном отказе от своей силы. Загадочный Мистер М помог ей отрастить волосы снова, и теперь она думает, как ей поступить со своей силой... а также как завоевать сердце Мистера М, который теперь занимает все её мысли.

Маммомакс

(Максимус Дженсен)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Человек-слон

Бывший преступник

Сила вызывает уважение

Прямоходящий мамонт

Струя кислоты d8

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Берсерк. Возьмите дайс из запаса рока и добавьте его к броску атаки. Затем верните его в запас рока, повысив на +1 уровень.

СЭФ: Бивни. Добавьте d6 к проверке атаки, однако ослабьте на -1 самый высокий дайс в своём запасе. Увеличьте физический стресс на +1.

Предел: Мутант. Маммомакс добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт запугивания d8

Эксперт боевых искусств d8

Биография

Больше похожий на мамонта, чем на человека, Максимус Дженсен без колебаний присоединился к злобному Братству мутантов и не раз помогал своим поделщикам нападать на Людей-Икс. По меньшей мере двое мутантов некогда пали от его бивней – а вероятно, гораздо больше. После того как Люди-Икс спасли его от мучительной смерти в

пожаре, Маммомакс присоединился к ним в Институте Ксавьера, где, впрочем, не проявлял особого дружелюбия и готовности подчиняться. Он с благодарностью последовал за Мистером М, когда тот вырезал трекер из его шеи, однако на данный момент Маммомакс уже всерьёз подумывает о возвращении в Братство мутантов.

Мистер М. (Абсолом Зебадарин Меркатор)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d4

Отличия

Бельгиец

Одиночка

Осторожность

Власть над молекулами

Неосязаемость d12

Трансмутация d12

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Лечение. Выложите дайс рока, чтобы устранить физический стресс аналогичного уровня или ослабить травму на -1. Мистер М. способен лечить и других. Кроме того, он всегда добавляет Трансмутацию к попыткам исцелить себя или окружающих.

СЭФ: Усиление. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы повысить или продублировать чужую способность до конца сцены.

СЭФ: Невероятная сила. При создании помех, вредящих сразу нескольким противникам, Мистер М. должен воспользоваться Трансмутацией. В этом случае он целиком заменяет Кооперацию запасом рока и выбирает по дополнительному итоговому дайсу за каждого противника, после первого.

СЭФ: Чудесные изобретения. При создании преимуществ для всей команды Мистер М. добавляет по шестиграннику и выбирает по дополнительному итоговому дайсу за каждого союзника после первого. Все преимущества получают +1 уровень.

Предел: Ужас перед собой. В случае с Мистером М. брешами считаются результаты 1 и 2, хотя результаты 2 всё ещё можно добавлять к результату броска.

Предел: Мутант. Мистер М. добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер науки d12

Мастер медицины d12

Эксперт психологии d8

Эксперт техники d8

Биография

О Мистере М известно настолько мало, что некоторые вообще задаются вопросом, знает ли он о своём прошлом сам. Известно, что он родился в Бельгии, но уехал в Соединённые Штаты сразу после обнаружения своих необычных мутаций. До события “Дня М” основную часть времени он проводил в баре, напиваясь до беспамятства.

Однажды мутант, обладающий даром предвидения, нарисовал картину, на которой Мистер М изображался как разрушитель-убийца. Решив не бороться со своим будущим, Мистер М принял эту роль и начал охоту на преступников.

После событий “Дня М” он присоединился к другим мутантам в Институте Ксавьера, где оказался единственным, кто способен вырезать чипы-трекеры из тел окружающих.

Учтите, что в настоящий момент Мистер М считает себя пацифистом. Несмотря на вышеописанные способности, постарайтесь не изображать его в этой истории как разрушителя всего мира – это бы слишком противоречило оригинальным событиям комикса.

Разбойница (Инез Темпл)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d8

Команда d6

Отличия

Выпускница агентства X

Наёмник в поисках заказа

Ковбойша

Ковбойский арсенал

Револьверы d6

Лассо d6

СЭФ: Два ствола. Добавьте d6 к проверке атаки, однако ослабьте на -1 самый высокий дайс в своём запасе. Увеличьте физический стресс на +1.

Предел: Снаряжение. Отключите Ковбойский арсенал и добавьте d6 в запас рока. Выложите d6, чтобы восстановить доступ к Ковбойскому арсеналу.

Атлетичный мутант

Феноменальная сила d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Второе дыхание. Для устранения физического стресса выложите из запаса рока дайс равного уровня.

Предел: Мутант. Разбойница добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт скрытности d8

Эксперт боевых искусств d8

Биография

В детстве Инез обнаружила у себя способность развивать нечеловеческую силу в критических ситуациях. Она начала злоупотреблять этой способностью, ввязываясь в драки с другими ребятами, а затем и взрослыми. Отцу часто приходилось останавливать драки, даже невзирая на то, что он понимал, что его дочурке, известной как “Психованная Инез”, ничего не грозит.

Повзрослев, Инез начала одеваться в весьма нескромный ковбойский костюм и научилась владеть огнестрельным оружием на феноменальном уровне, граничащим со сверхчеловеческим мастерством.

Она работала с Таскмастером и Дэдпулом и регулярно ввязывалась в преступные аферы. Однажды она даже попыталась украсть легендарный револьвер Фрэнка Касла, однако Каратель запер её в телефонной будке вместе с подельником.

В настоящий момент Разбойница и сама не знает, что собирается делать, если ей удастся покинуть стены Института Ксавьера.

Мешок

(Имя неизвестно)

Имя неизвестно и засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Сумка с костями

Морлок

Жажда мести

Желатиновый облик

Феноменальная стойкость d8

Управление разумом d8

Растяжение d8

СЭФ: Иммуитет. Выложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать любые негативные эффекты, вызванные прямыми ударами или давлением.

Предел: Истощение. Отключите любую силу и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления силы активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт психологии d8

Биография

Хотя в настоящий момент в Институте Ксавьера заперто несколько малоизвестных личностей, о которых практически ничего не знают даже хозяева заведения, Мешок может претендовать на звание самого малоизученного мутанта во всём Институте. Известно, что он обладает желатиновым телом, которое может применять практически любую форму и

позволяет ему не чувствовать боли от большинства повреждений. Чего он хочет и на чьей стороне выступит в случае бунта, пока неизвестно.

Охотник за скальпами

(Джон Грейкроу)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d4

Команда d8

Отличия

Клон

Коренной индеец

Старше, чем выглядит

Мутировавший организм

Сверхчеловеческая выносливость d10

Сверхчеловеческое восприятие d10

СЭФ: Исцеляющий фактор. Сбросьте d6 из запаса рока, чтобы устранить физический стресс или ослабить травму на -1 уровень.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Техноформация

Передовое вооружение d8

Господство над технологиями d10

СЭФ: Оружейный апгрейд. При создании преимуществ для своего оружия добавьте к броску d6 и повысьте качество самого преимущества на +1.

Предел: Заедание. Отключите этот комплект способностей, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить самый слабый дайс в этом запасе на +1 уровень. Для восстановления этих способностей выложите полученный шестигранник.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Мастер техники d10

Биография

Ещё одной тёмной лошадкой в Институте Ксавьера стал Джон Грейкроу, известный не столько своим псевдонимом, сколько родом деятельности. Будучи самым буквальным охотником за головами, Джон Грейкроу участвовал ещё во Второй мировой войне на стороне США, однако из-за убийства нескольких офицеров, которые вызвали его недовольство, он был приговорён к казни.

Его способности проявились после того, как его расстреляли – предположительно насмерть. В действительности Джон выжил и начал работать сначала на Злыдня, а затем и на некоторых других жестоких злодеев. После того как он убил одного из работодателей Саблезубого и предложил Виктору Криду заняться наёмнической деятельностью, Саблезубый согласился, и эти двое начали долгую охоту за скальпами.

Скидс (Салли Блевинс)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d4

Друг d8

Команда d6

Отличия

Суровое детство

Железная воля

Магнит для трагедий

Мутагенное поле

Сверхчеловеческая стойкость d10

Повышенная скорость d6

СЭФ: Реактивная сила. Добавьте любую из своих способностей к броску другого игрока. Если в пределах этого раунда ваш союзник получит физический стресс, вы получите *ментальный* стресс d6.

Предел: Осознанная активация. Если Салли поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Мутагенное поле отключается. Для того, чтобы восстановить её, Салли должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если она страдает от ментальной травмы, Мутагенное поле отключается до её исцеления.

Предел: Мутант. Герой добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт психологии d8

Биография

Всю свою жизнь Салли Блевинс знала только одно ремесло: выживание. После жестокого обращения со стороны отца она привыкла к тому, что мир ненавидит её, и когда ей удалось сбежать из дома, она обрела новую семью в лице морлоков... которых

практически сразу после этого перебили по указанию Злыдня, мечтающего очистить Нью-Йорк от “генетических ошибок”.

Возможно, именно привычка к постоянному выживанию позволила ей сохранить свои силы после того, как Алая ведьма приговорила мутантов к потере способностей. Сейчас она и сама пытается определиться, как должна выглядеть её жизнь, когда всё закончится.

Жаба

(Мортимер Тойнби)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Хитрый

Вовсе не герой

Отверженный человечеством

Генетика мутанта

Захват языком d6

Прыжок d10

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная сила d8

Управление амфибиями d10

СЭФ: Язык. Добавьте d6 к попытке захватить противника языком в качестве создания помехи и повысьте уровень этой помехи на +1.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете задействовать сразу несколько сил из этого комплекта способностей, однако каждая после первой будет утрачивать по -1 уровню за все дополнительные силы. Например, задействовав Феноменальную силу d8, Прыжок d10 и Феноменальные рефлексy d8, Мортимер может сохранить Феноменальную силу на первоначальном уровне, но понизить Прыжок до d6, а Феноменальные рефлексy до d4.

СЭФ: Уязвимость. Если Жабе причиняют ментальный или эмоциональный стресс, указывая на его безобразную внешность, стресс повышается на +1 уровень, а в запас рока поступает новый шестигранник.

Предел: Мутант. Мортимер добавляет в запас рока по шестиграннику или повышает самый слабый дайс в запасе рока на +1 уровень, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер акробатики d10

Эксперт по технике d8

Биография

Многие считают Жабу злодеем, однако Мортимер Тойнби просто всегда пытался найти своё место в мире. Родители с ужасом обнаружили, что у них родился мутант, и притом один из самых безобразных на свете. Они отдали его в детский приют, но и там он оказался изгоем. Вырвавшись на свободу, уже повзрослевший Тойнби обрёл своего истинного отца в лице злодея Магнето, а семью – в Братстве мутантов. Он не лишён своих принципов и вполне способен к проявлению искренней заботы об окружающих. Но его спектр друзей и возлюбленных ограничен несколькими индивидами. Остальные для него – просто заносчивый мусор.

Управление по чрезвычайным ситуациям

После многих лет работы в правительстве агент Вэлери Купер поняла, что в кризисные ситуации невозможно полностью положиться даже на такие надёжные команды супергероев, как Мстители, Люди-Икс или Фантастическая четвёрка. Проанализировав все недостатки подобных организаций, Купер предложила правительственную инициативу для борьбы с мутантами, нарушающими законы США. Её стратегия привела к созданию Управления по чрезвычайным ситуациям – официальной структуры, в распоряжение которой поступили пилотируемые роботы: Стражи, разработанные Тони Старком.

Кандидаты в пилоты Стражей отбирались по принципу выявления сочувственного отношения к мутантам: никому не хотелось, чтобы деятельность Людей-Икс и других мутантов контролировали агенты, искренне ненавидящие представителей гомо супериор.

Тренером и первым полевым командиром Управления стал небезызвестный Джеймс Роудс, который убедил правительство поставить во главе организации 31-летнего генерала Деметрия Лазера.

Большая часть миссий Управления по чрезвычайным ситуациям проходила за границей, однако после событий “Дня М” основной корпус Стражей разместили на территории Института Ксавьера. Как и ожидалось, появление роботизированных часовых на территории школы вызвало недовольство со стороны Людей-Икс. Первоначально мутанты даже пытались уничтожать роботов, однако открытые боевые действия прекратились сразу же после того, как телепат и один из лидеров Института Ксавьера, Эмма Фрост, обнаружила, что теперь Стражами управляют живые пилоты.

В ходе последней схватки Вэлери Купер убедила Циклопа, что Управление сможет помочь оставшимся мутантам защищаться от врагов. Циклоп счёл это мудрым решением, несмотря на присутствие ненавистных Стражей. Само собой, он понимает, что одной из причин размещения Стражей на территории Института служит возможность защитить мир от мутантов, если они устроят какое-нибудь восстание.

Воитель (Джеймс Роудс)

Имя публично известно

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Навязывание мира

Серьёзный лидер

Всегда верен

Костюм от Старка

Автопушка d8

Рост d10

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

Феноменальное восприятие d8

Пульсары d10

Предзвуковой полёт d10

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Стрельба очередями. При нападении на одного противника удвойте Автопушку или повысьте её до d10, но устраните самый крупный дайс из своего запаса и добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Похищение энергии. При успешной защите от энергетического выстрела или удара вы можете превратить итоговый дайс противника в трюк для ближайшего действия *или* повысить любую способность на один раунд. Если защита не была успешной, вы можете задействовать эту силу, вложив d6 из запаса рока.

Предел: Размер. Превратите Рост d10 в помеху равного уровня, чтобы добавить d6 в запас рока.

Предел: Перегрев. Отключите любую силу, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить самый слабый дайс рока на +1 уровень. Для восстановления силы также вложите d6.

Предел: Электронные системы. При получении стресса от электрического удара отключите любую силу, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить самый слабый дайс рока на +1 уровень. Для восстановления силы также вложите d6.

Специализации

Эксперт бизнеса d8

Эксперт скрытности d8

Мастер вождения d10

Мастер техники d10

Эксперт боевых искусств d8

Биография

Подполковник, а затем и полковник ВВС США Джеймс Роудс долгое время был лучшим другом Тони Старка. Он помогал Железному человеку во многих миссиях и оставался с ним даже тогда, когда Тони в очередной раз сдавался перед потребностью в алкоголе. После того как Тони ушёл в очередной запой, Роудс без разрешения надел его “многоцелевой боевой костюм” серебристого цвета и некоторое время заменял Тони Старка на многих полях сражений.

Прозвав себя Военной машиной, или Воителем, он доказал на деле, что может выполнять операции, которые ранее Тони Старк считал исключительно собственной вотчиной. В конце концов Тони разрешил ему оставить костюм, и теперь Роудс занимается собственными делами, выполняя приказы правительства и делая то, на что оказался неспособен Железный человек: работать по команде.

Вэлери Купер

Имя публично известно

Кооперация

Соло d4

Друг d6

Команда d8

Отличия

Союзник мутантов

Правительственный ветеран

Строгий директор

Специализации

Эксперт по криминалу d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт техники d8

Эксперт психологии d8

Биография

Доктор Вэлери Купер провела долгие годы, работая с различными правительственными агентствами в Вашингтоне. Она искренне сочувствует мутантам, но, будучи представителем власти, чаще помогала сдерживать угрозу в лице гомо супериор, чем протягивала руку помощи самим мутантам.

Большинство Людей-Икс признают её добродетели и попытки помочь им наладить жизнь, однако для них она всё равно остаётся представителем ненавистного правительства, не готового признать свободу и права гомо супериор.

Деметрий Лазер

Имя публично известно

Кооперация

Соло d6

Друг d4

Команда d8

Отличия

Генерал с наградами

Ненавистник мутантов

Никакой толерантности

Правительственная техника

Нательная броня d6

Оружие d6

СЭФ: Невосприимчивость. Выложите из запаса рока дайс, равный физическому стрессу, чтобы устранить его целиком или ослабить травму на -1 уровень.

СЭФ: Награды военной академии. Выложите d6 из запаса рока, чтобы повысить на +1 уровень трюковый дайс, связанный с запугиванием, боевыми искусствами или попытками устранить ментальный либо эмоциональный стресс.

Предел: Ограниченный бюджет. Отключите любую силу, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить самый слабый дайс рока на +1 уровень. Для восстановления силы также вложите d6.

Специализации

Эксперт по запугиванию d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт психологии d8

Биография

Президент лично назначил Деметрия Лазера своим представителем в Управлении по чрезвычайным ситуациям. Несмотря на стратегические таланты, Деметрий никогда не отличался любовью к мутантам, а потому в сдерживании гомо супериор он видит не столько необходимость, сколько возможность внести личный вклад в порабощение ненавистных мутантов.

Типичный Страж

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

[Общее Отличие] Солдат

[Общее Отличие] Выполняю свой долг

[В зависимости от характера пилота] Хороший техник, Бывший мутант, Симпатии к мутантам

Технологии Старка

Рост d10

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

Феноменальное восприятие d8

Пульсары d10

Предзвуковой полёт d8

СЭФ: Адаптация. Каждое проваленное действие, направленное против сверхчеловеческого противника, добавляет к дальнейшим проверкам один шестигранник.

СЭФ: Стрельба очередями. При нападении на одного противника удвойте Автопушку или повысьте её до d10, но уберите самый крупный дайс из своего запаса и добавьте третий дайс в результат.

Предел: Размер. Превратите Рост d10 в помеху равного уровня, чтобы добавить d6 в запас рока.

Предел: Электронные системы. При получении стресса от электрического удара отключите любую силу, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить самый слабый дайс рока на +1 уровень. Для восстановления силы также вложите d6.

Особенность: Боекомплект. Выберите одну из следующих комплектаций: воин, разведчик, шпион, подавитель.

Специализации

Эксперт техники d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт вождения d8

Эксперт запугивания d8

Воин

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Автореакция. При успешной защите от атаки ближнего боя Страж причиняет противнику физический стресс в размере своего итогового дайса. Если Хранитель выкладывает любой дайс из запаса рока, физический стресс повышается на +1 уровень.

СЭФ: Кромсание. Добавьте d6 к проверке атаки, однако ослабьте на -1 самый высокий дайс в своём запасе. Увеличьте физический стресс на +1.

Предел: Перезагрузка. Отключите любую силу, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить самый слабый дайс рока на +1 уровень. Для восстановления силы также вложите d6.

Разведчик

Сверхчеловеческие рефлексy d10

Сверхчеловеческое восприятие d10

СЭФ: Сенсорная фокусировка. Замените 2d10 одним d12.

СЭФ: Перераспределение энергии. Отключите одну способность, чтобы повысить другую на +1 уровень. Выложите d6 из запаса рока для восстановления прежних значений.

Предел: Уязвимые точки. Повысьте ментальный стресс от электроатак на +1 уровень, чтобы добавить d6 в запас рока.

Шпион

Невидимость d10

СЭФ: Невидимое присутствие. Если только вы не используете Пульсары или Сверхчеловеческую силу, Невидимость даёт сразу два десятигранника вместо одного.

Предел: Переход к действиям. Как только вы начинаете использовать Пульсары или Сверхчеловеческую силу, доступ к Невидимости утрачивается. Для того чтобы вернуть его, выложите d6 из запаса рока.

Подавитель

Огнемёты d10

Автопушка d8

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Стрельба очередями. При нападении на одного противника удвойте Автопушку или повысьте её до d10, но устрани́те самый крупный дайс из своего запаса и добавьте третий дайс в результат.

Предел: Перегрев. Отключите любую силу, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить самый слабый дайс рока на +1 уровень. Для восстановления силы также вложите d6.

Команда агентов
(из Управления по чрезвычайным ситуациям)

Кооперация

Команда 4d8

Отличия

Постоянно на нервах

Приучены к быстрому реагированию

Правительственная техника

Нательная броня d6

Коммуникации d6

Оружие d8

СЭФ: Подготовка против мутантов. При физическом нападении на мутантов агенты теряют самый крупный дайс, имеющийся на руках, но добавляют третий дайс к результату.

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

Предел: Плотность толпы. Каждый d8 или более крупный дайс, выбранный в качестве итогового, позволяет отобрать у толпы один из шестигранников. Как только все пять шестигранников будут отняты, толпа рассеется.

Тематические сцены

Действие: Санкционированная прогулка

В этой сцене Управление по чрезвычайным ситуациям позволяет мутантам (скорее всего, нескольким из 198 уцелевших) выбраться за пределы Института Ксавьера, но лишь при условии, что каждый герой согласится на установку трекера. Нет трекера – нет прогулки.

Скорее всего, эта сцена станет одной из первых, если и вовсе не *самой первой* в вашей истории о Гражданской войне. Согласие нацепить на себя трекер приводит к возникновению уникального Отличия Сцены: **Отслеживание**. Секрет заключается в том, что трекеры нужны Вэлери Купер не для обнаружения, а для контроля над мутантами. При нажатии определённой кнопки в офисе Управления трекеры пускают по телу мутантов шоковую волну. С игровой точки зрения это значит, что Хранитель в любой момент может выложить d8, d10 или даже d12 из запаса рока, чтобы приписать определённому персонажу помеху **Оглушение** равного уровня.

Разумеется, любой герой со Специализацией на **Технике** может попробовать снять такой трекер. Вместе с тем, несмотря на угрожающие коннотации, связанные с отслеживанием, сам факт прогулки может стать первой возможностью персонажей отлично провести время и повеселиться – или хотя бы своими глазами увидеть, к чему привело начало Гражданской войны.

Увы, люди не слишком рады мутантам, выбравшимся за пределы Института Ксавьера. **Осмелевшие фанатики** докучают героям неприятными комментариями и расистскими высказываниями, каждый миг напоминая, что это больше **Не место для мутантов**.

Во время прогулки они натываются на мёртвого – *убитого* – мутанта, лежащего в переулке и окружённого агентами Управления по чрезвычайным ситуациям. Рядом стоит один Страж. По лицу герои опознают покойника как одного из 198 (а теперь и 197) выживших.

Если герои не начинают конфликт, это делает другой мутант по вашему выбору. Агенты утверждают, что мутанта убил кто-то другой, а они только нашли его тело. Секрет заключается в том, что это святая истина – беднягу убил Джонни Ди.

Если герои развязывают конфликт, агенты сначала будут пытаться решить дело миром и даже попробуют не прибегать к шоковой волне, которую могут пустить по телам персонажей трекеры. Если рядом находятся хотя бы несколько других мутантов, не входящих в число игровых персонажей, замените одно из Отличий Сцены **Бунтующими мутантами**. Вероятно, ещё одним Отличием станут **Невинные свидетели**.

Сцена заканчивается, когда герои подчиняются агентам Управления, умудряются успокоить других мутантов или сбегают. Если герои убегут, их будет отслеживать как агентство, так и другие Люди-Икс, которые попытаются убедить их вернуться в школу.

Альтернативные варианты сцены

- Сыграйте на недопонимании между агентами Управления и протагонистами. Пусть кто-нибудь из мутантов (возможно, выступающий в роли второстепенного персонажа) вырвет **Пожарный гидрант** или повредит **Линии электропередач**.
- Если герои ещё не сняли трекары, агенты запросят нейтрализацию мутантов при помощи шоковых волн. Если ни один из персонажей не обладает Специализацией на Технике, игроки могут избавиться от трекаров в Переходной сцене, вложив Сюжетное очко.
- Вложение 2d12 из запаса рока не просто нейтрализует героев при помощи шоковых волн, но и приводит к поломке трекаров. В этом случае они пускают в тела мутантов электроток такой мощности, что второстепенные персонажи могут даже умереть от полученных травм, что только обострит конфликт между мутантами и правительством и сократит численность 197 уцелевших мутантов ещё на несколько человек.

Действие: Побег 198

В результате санкционированной прогулки, закончившейся схваткой с агентами Управления по чрезвычайным ситуациям – или по какой-либо другой причине – мутанты решают, что пора действовать.

Как раз в тот момент, когда они впервые заговаривают о побеге, на территории Института приземляется угнанный самолёт, из которого выбирается троица представителей Силы-Икс: Домино, Калибан и Шаттерстар. Они **Учиняют беспредел**, стараясь отвлечь внимание Стражей и полевых агентов Управления.

Если герои просто хотят забраться в самолёт, организуйте сложную, но посильную для героев задачу по проникновению на борт (агентам Управления есть на кого отвлечься). Если герои хотят помочь выбраться всем мутантам из Института, они должны устранить помеху **Все на борт d12**, совершая любые действия, которые могут помочь Людям-Икс забраться в самолёт. Как только эта помеха ослабнет до **d6**, считайте, что в самолёт пробрались все мутанты (возможно, за некоторыми исключениями – по усмотрению Хранителя). Если герои хотят взлететь раньше, они должны убедить Силу-Икс, что ждать больше нельзя.

Охранники Института стараются применять **Нелетальное оружие**, хотя теоретически ситуация может вынудить их прибегнуть и к более суровым мерам. Более того, вскоре после начала бунта герои могут столкнуться со Стражами или мутантами, выступающими на стороне правительства.

Сцена заканчивается либо побегом героев, либо подавлением бунта. В обоих случаях отношения между мутантами и правительством достигают критической точки. Только герои, открыто предлагающие Вэлери Купер помощь в поимке беглых мутантов или подавлении мятежа, могут претендовать на определённые послабления или даже амнистию.

Альтернативные варианты сцены

- Вложение d10 из запаса рока заставляет одного из лояльных правительству мутантов выступить против мятежников. Каждый десятигранник выводит на поле боя одного сильного мутанта наподобие Бишоп, Эммы Фрост, Циклопа, Зверя или Айсмана. Некоторые из этих героев (вроде Циклопа) готовы отпустить персонажей в случае критического выбора (“Позволь нам сбежать... или убей!"). Другие будут бороться до последнего.

- Возможно, Управление по чрезвычайным ситуациям ждало бунта в надежде преподать Людям-Икс наглядный урок. Вложение d12 из запаса рока выводит на поле боя сильного Стража, заранее подготовившегося к бою с мутантами. Хранитель вправе вложить сразу несколько двенадцатигранников, если они уже появились у него на руках.

- Не забывайте о трекерах, нацепленных на персонажей, которые хоть раз пытались выйти на санкционированную прогулку. Управление по чрезвычайным ситуациям в первую очередь включит их для нейтрализации подозрительных или агрессивно настроенных Людей-Икс.

Действие: Битва в Неваде

Если герои участвуют в побеге, самолёт Силы-Икс приземляется рядом с тайным убежищем Ника Фьюри в Неваде. Это заброшенный бункер, всё ещё отлично защищённый **Технологиями Старка**. Если герои сбежали без Силы-Икс, но узнали о бункере от кого-нибудь из помощников, *либо* если они помогают Управлению по чрезвычайным ситуациям поймать сбежавших мутантов, они должны пройти проверку против запаса рока. В случае провала они прибывают на место одновременно с противниками или даже немного позже.

Циклоп, Зверь, Айсмен и Ангел попробуют остановить беглецов, если только эти герои не участвовали в побеге (и не принадлежат кому-либо из игроков). Вероятно, к ним присоединятся Бишоп, Сабра и Микромакс, которые притащат с собой нескольких бойцов Управления и одного-двух Стражей.

Немногочисленные герои, всё ещё сохранявшие нейтралитет, в этой сцене обязаны сделать выбор. Хотя вероятно, что противостояние начнётся с **Обмена тычками**, оно быстро перерастёт в **Королевскую битву** и обрastёт Отличиями наподобие **Ошеломления** и **Смятения**.

Если герои успели укрыться в бункере, попытка ворваться в него требует обойти **Технологии Старка**. Считайте их Отличием Сцены **d8**. Учтите, что двери в бункер **Практически неразрушимы d12** и обладают уникальным **СЭФ: Прочность**. Любой итоговый дайс ниже d12 не влияет на структуру дверей и не понижает их уровня. Только добившись результата d12, герои могут пробить в двери небольшую брешь, сквозь которую можно будет протиснуться. В этом случае уровень дверей d12 понижается до d10, и так далее. Лишь целиком устранив двери, герои проламывают в них дыру достаточного размера, чтобы сквозь них смогли пройти разом все выжившие мутанты.

Когда хотя бы половина сбежавших мутантов поддаётся стрессу или соглашается на перемирие, генерал Деметрий Лазер принимает тяжёлое решение. Он решает поставить под угрозу оставшуюся половину мутантов, дистанционно активировав самоуничтожение бункера. Двери убежища закрываются, и героям придётся самим пробивать брешь в дверях бункера.

Если герои или агенты, оказавшиеся снаружи, пытаются помочь пробить двери, персонажи, ломающие двери изнутри бункера, получают бонусный дайс d8.

Бункер взрывается после того, как Хранитель выкладывает 2d12 из запаса рока. В этом случае все, кто находится внутри бункера, гибнет от взрыва бомб, размещённых по всему сооружению. Если игра только началась и Хранитель не хочет такого исхода, считайте, что все герои, остающиеся в бункере в момент взрыва, получают *травму* (не стресс!) d12, но выживают и попадают в руки правительства.

От переводчика:

Таймер

Хотя это правило и не упоминается в книге о Людах-Икс, в дополнении **Marvel: Annihilation** предлагается особая система таймера, которая хорошо подходит для изображения сцен с обратным отсчётом до катастрофы. Эта система предполагает, что после активации таймера Хранитель добавляет в запас рока d4, который повышается на +1 уровень в каждом раунде. Если только Хранитель не израсходует полученный дайс в других целях, по достижении d12 таймер добавляет в запас рока ещё один четырёхгранник. Когда эти бонусные дайсы превращаются в 2d12, Хранитель обязан немедленно выложить их из запаса рока и описать тот эффект, который предполагает сам таймер: например, взрыв, поломку космической станции, разгерметизацию бронекостюма и так далее.

Альтернативные варианты сцены

- Хотя это трудно назвать *альтернативным* вариантом сцены, вы можете повысить ставки, добавив на поле боя по одному могущественному противнику за каждого игрока, задействованного в сцене.
- Узнав о скорой детонации бункера, Тони Старк немедленно надевает костюм и прибывает на поле боя. Он выступает на стороне правительства, но сделает всё, чтобы спасти героев, заточённых в его сооружении.
- Если Джонни Ди участвует в этой сцене (на той или иной стороне), он может использовать свои силы для изменения отношений между героями. Для этого он создаёт ментальные помехи наподобие **Хватит спорить**, **Предательские мысли** или **Неудержимая ярость**.

Икс-фактор: Расследования

После того как Джейми Мадрокс, также известный как Множитель, вышел из Корпорации-Икс, ему пришла в голову идея основать агентство частного сыска, центральную роль в котором будут играть его клоны.

Он разослал своих двойников по всему миру, чтобы набраться опыта, а когда они вернулись к нему с полученными знаниями, он объявил о создании группы “Икс-фактор: Расследования”.

Хотя его агентство берётся за любые детективные заказы, включая те, которые касаются простых смертных, оно базируется в Городе мутантов (небольшом квартале Нью-Йорка) и чаще всего занимается делами самих мутантов.

Сейчас ключевыми представителями агентства считаются сам Джейми Мадрокс, Гвидо Каруселла и Рейн Синклер.

Город мутантов

Подобно другим гетто, возникшим в Нью-Йорке за последние десятилетия, Город мутантов – или М-Таун – стал одним из самых проблемных районов американского мегаполиса. По мере увеличения численности мутантов в городе расистские отношения к Людям-Икс и другим представителям гомо супериор росли в геометрической прогрессии. Все понимали, что теперь лишь вопрос времени, когда мутанты начнут объединяться в собственные сообщества подобно Чайнатауну, Гарлему и Маленькой Италии.

Официально известный правительству как “Район X”, этот квартал был переполнен бедными и зачастую безработными мутантами, пытающимися вести повседневную жизнь среди безудержной преступности, проституции, торговли наркотиками и войны банд. Вскоре ему стали приписывать самый высокий уровень безработицы, неграмотности и преступности за пределами Лос-Анджелеса. Однако в тени этого беспросветного мрака можно было увидеть и искреннюю заботу гомо супериор друг о друге – пожалуй, большего сплочения за всю историю человечества добивались только мутанты Геноши.

Постепенно в городе начали появляться свои полицейские группы, включая детективное агентство “Икс-фактор: Расследования”. Излишне говорить, что события “Дня М” поразили город мутантов сильнее, чем любое другое сообщество гомо супериор в Соединённых Штатах. Более 99% мутантов в квартале мгновенно потеряли свои способности, и большинство оставшихся покинули гетто, чтобы попасть в лагерь беженцев, образовавшийся на территории Института Ксавьера. В городе была открыта клиника, в которой доктора пытались помочь мутантам справиться с потерей способностей и адаптироваться к жизни после “Дня М”. С другой стороны, в город начали стекаться обычные люди, включая банду “Реалов” – простых людей, поклявшихся избавить Нью-Йорк от мутантов.

Со временем даже прозвище “Город мутантов” было заменено названием “Ближний Вест-Сайд”. Тем не менее, некоторые мутанты остались в городе, а агентство “Икс-фактор: Расследования” и вовсе поклялось защищать оставшихся мутантов от последствий “Дня М” и исследовать причину массовой потери сверхсил.

Яркие представители

Лайла Роуз Миллер

Имя публично известно

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Жуткая сирота

Любитель документов

Я знаю всякое

Знает слишком много

Богородное восприятие d12

Феноменальные рефлексy d8

СЭФ: Эффект бабочки. Лайла добавляет Богородное восприятие к попыткам лечения окружающих. Кроме того, вложения любого дайса из запаса рока достаточно, чтобы Лайла устранила физический стресс или ослабила на -1 уровень физическую травму, однако повысила эмоциональный стресс или травму на +1 уровень.

СЭФ: Изобретения. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Перерождённый Нострадамус. При использовании суперсил или преимуществ, созданных с помощью этого комплекта способностей, Лайла может перекинуть неудачный бросок, вложив шестигранник из запаса рока.

Предел: Осознанная активация. Если Лайла поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, она теряет доступ к своим способностям. Для того, чтобы восстановить их, она должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает ментальную травму, способности отключаются до её исцеления.

Специализации

Не указаны

Биография

Лайла Миллер оказалась одной из нескольких мутантов, всё ещё помнящих, как выглядела реальность до событий “Дня М”. В сущности, именно ей в дальнейшем удастся вернуть героям истинное представление о вселенной, в которой они живут – или жили до вмешательства Алой ведьмы.

В данный момент она работает в детективном бюро “Икс-фактор: Расследования”, помогая распутывать преступления благодаря своим знаниям и предвидению.

Риктор

(Хулио Эстебан Риктор)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Сложности в отношениях

Депрессия

Утрата способностей

Утраченные способности

Риктор – один из многих мутантов, утративших свои силы после “Дня М”.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт психологии d8

Биография

До событий “Дня М” Риктор обладал способностью чувствовать саму землю и понимать, что с ней происходит. Более того, при должном сосредоточении ему удавалось пускать по земле шоковые волны, напоминающие слабое землетрясение.

После утраты сил Риктор задумался о самоубийстве, однако его успел остановить Джейми Мадрокс, широко известный как Множитель. После вмешательства Мадрокса Риктор согласился работать в его агентстве, и он не жалеет о сделанном выборе.

Ртуть

(Пьетро Джанго Максимофф)

Имя публично известно

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Жуткий спаситель мутантов

Раскаяние за День М

Неисправимая чопорность

Спаситель мутантов

Мимик d12

СЭФ: Держи свои силы. Ртуть может восстанавливать силы других мутантов. Прежде всего, он может использовать силу Мимики для устранения помех, связанных с подавлением чужих сил. Кроме того, он может напрямую вернуть мутанту забранную у него силу: в этом случае Хранитель выкладывает из запаса рока дайс, равный самой развитой способности во всём Комплекте. Мутант получает не только такую силу, но и весь утраченный комплект способностей.

Предел: Взрывные последствия. При восстановлении чужих сил Ртуть наделяет мутантов новым Пределом **Крепнувший ужас**. Это означает, что брешами при использовании таких сил считаются не только “единицы”, но и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату проверки. Но что куда хуже, каждая активированная брешь причиняет мутанту физический стресс равного уровня (например, брешь на d8 причинит мутанту d8 физического стресса). Второстепенные персонажи, поддавшиеся такому стрессу, *взрываются*. Только самые сильные персонажи (например, принадлежащие игрокам) получают обычную травму.

Предел: Без обмана. Ртуть может восстанавливать только те силы, которыми действительно обладала жертва. Он не может наделить её новыми способностями.

Управление временем

Власть над временем d10

Феноменальная скорость d8

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальное восприятие d8

СЭФ: Я это предвидел. При успешной защите от атаки ближнего боя Ртуть причиняет противнику физический стресс в размере своего итогового дайса. Если Хранитель выкладывает любой дайс из запаса рока, физический стресс повышается на +1 уровень.

СЭФ: Я так сказал. При использовании суперсил, связанных с этим комплектом способностей, Ртуть может перекинуть неудачный бросок, вложив шестигранник из запаса рока.

СЭФ: Выплеск энергии. Удвойте или повысьте на +1 уровень любую силу в этом комплекте. Если её проверка проваливается, она ослабевает на -1 уровень до тех пор, пока Хранитель не выложит шестигранник из запаса рока.

Предел: Украденные силы. Брешами при использовании этого комплекта способностей считаются не только “единицы”, но и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату проверки.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт акробатики d8

Эксперт запугивания d8

Мастер психологии d10

Биография

Пьетро Максимофф хорошо помнит, что произошло во время “Дня М”. Нельзя сказать, что он ненавидит себя за всё, что сделала Ванда после его вмешательства, но он чувствует себя виновным в массовом ослаблении гомо супериор. Не в силах ужиться с потерей сил, он отправился в мутагенное облако Терриген, которое в своё время наделило необычайными силами многих Нелюдей. Будучи скорее Нелюдем, чем мутантом, Ртуть продолжает свою супергероическую деятельность, пытаясь помочь всей своей расе, спасая по одному мутанту зараз.

Тематические сцены

Варианты сцен

Прежде всего, вы можете изменить порядок и сущность некоторых эпизодов Первого акта Гражданской войны.

- Например, в открывающей сцене **Крестоносец захватывает самолёт** один из пилотов или пассажиров в действительности может быть двойником Множителя, Джейми Мадрокса. Застав начало Гражданской войны и лично в нём поучаствовав, Множитель может втянуть в неё и своих друзей.

- Равным образом, вы можете втянуть “обычных” героев в дела мутантов. Что если банда охотников на мутантов, называющих себя “Реалами”, начнёт очищать М-Таун от оставшихся представителей гомо супериор, калеча и убивая даже тех, кто лишился сил и не может оказать должного сопротивления. Герои могут вмешаться в охоту на ослабевших мутантов и помочь им пережить эту чистку. Взамен мутанты могут поддержать в Гражданской войне тех героев, которые спасли их друзей и близких, если даже не их самих. Если удобно, считайте эту сцену модификацией эпизода **Митинг** из Первого акта Гражданской войны.

- **Заседание в конгрессе** из Первого акта Гражданской войны также может пройти при поддержке мутантов. Например, Множитель мог предложить правительству свои услуги по переманиванию супергероев на сторону властей.

- К ужасу Мадрокса, один из его дубликатов долгое время работал на Щ.И.Т., не выходя на связь с собственным “создателем”. Когда всю страну начинают охватывать судороги Гражданской войны, Мадрокса и других мутантов ждёт **Встреча со Щ.И.Т.** из Первого акта Гражданской войны – как и с Мадроксом-спецагентом.

- **Полуночная облава** из Второго акта Гражданской войны может затронуть и Мадрокса, его союзников или даже других мутантов. Конечно, никто не знает канализации и другие пути отступления в Городе мутантов лучше его обитателей, но ситуация может осложниться участием в облаве полноценных мутантов, которые заранее знают, куда побегут друзья Мадрокса.

- В сцене **Охота на друга** из Второго акта Гражданской войны правительство может заручиться поддержкой обитателей М-Тауна... хотя это не гарантирует, что они не попытаются помочь супергероям спастись от правительства.

Действие: Вы нам лгали!

Неизвестный заказчик или, напротив, союзник “Икс-фактора” нанимает Мадрокса для выяснения причин ослабления мутантов по всей Земле. В качестве альтернативного варианта он просит узнать подробности об исчезновении некоторых мутантов, высказывающихся за или против Акта регистрации сверхлюдей.

В ходе расследования Мадрокс или его агенты должны **Найти след** или **Выйти на тайное убежище**, где скрываются сторонники или противники регистрации. От них Мадрокс может также узнать, что массовое ослабление мутантов каким-то образом связано с Пьетро Максимоффом, который винит себя в некой ошибке, приведшей к глобальному изменению самой расы гомо супериор.

Как только герои узнают подробности об Акте регистрации сверхлюдей, с ними связывается правительство, требующее немедленно зарегистрировать свою деятельность. Поскольку М-Таун по меньшей мере *отчасти* находится под защитой “Икс-фактора”, большинство местных мутантов открыто дают понять, что они выберут ту сторону в этом конфликте, которой станет придерживаться и Мадрокс. Герои должны принять решение о своём участии в Гражданской войне, понимая, что другие мутанты пойдут за ними – и могут пострадать за их ошибку в случае неверного выбора стороны.

Альтернативные варианты сцены

- Расследование сталкивает героев с Мисс Марвел, Человеком-пауком, Люком Кейджем или другим участником “Дня М”, который *помнит*, почему мутанты утратили свои силы. Другое дело: станет ли он говорить, особенно если понимает, что отчасти вина за ослабление всех мутантов лежит и на нём самом?

- Герои не просто узнают о начале Гражданской войны: они принимают участие в первом её столкновении. Занявшись очередным расследованием в Городе мутантов, они неожиданно сталкиваются с Громовержцами, Мстителями или Людьми-Икс, требующими от них официально зарегистрировать свою деятельность... или бросить вызов правительству США.

Карты героев

Архангел

(Уоррен Уортингтон III)

Имя публично известно

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Апокалиптическое наследие

Дальновидный предприниматель

Говорит от лица мутантов

Крылатый мутант

Предзвуковой полёт d8

Феноменальное восприятие d8

Феноменальные рефлексy d8

Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Исцеляющая кровь. Архангел может добавлять свою Сверхчеловеческую выносливость к проверкам на исцеление остальных. Вложение 1 СО позволяет автоматически устранить физический стресс или понизить физическую травму на -1 уровень как у себя, так и у других.

СЭФ: Атака с воздуха. При нападении на одного противника возьмите ещё один d8 или повысьте Презвуковой полёт до d10, но устрани́те самый крупный дайс из своего запаса и добавьте третий дайс в результат.

Предел: Мутант. Вы получаете 1 СО, когда становитесь жертвой технологий или помех, направленных против мутантов.

Предел: Апокалиптическое наследие. Повысьте эмоциональный стресс, связанный с вашим наследием, чтобы получить 1 СО.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Мастер акробатики d10

Эксперт психологии d8

Вехи

Золотой мальчик

1 XP, когда вы говорите с общественностью (например, журналистами) от лица мутантов.

3 XP, когда вы используете Специализацию на Бизнесе для создания преимуществ в целях помочь мутантам.

10 XP, когда вы создаёте корпорацию, помогающую мутантам, или покупаете компанию, вредящую гомо супериор.

Всадник Апокалипсиса

1 XP, когда вы обсуждаете свою связь с Апокалипсисом.

3 XP, когда вы отрицаете влияние Апокалипсиса на вашу личность.

10 XP, когда вы либо принимаете бразды правления над империей Апокалипсиса, или совершаете действие, окончательно разрывающее связи между вами и Апокалипсисом.

Биография

Уоррен Кеннет Уортингтон III родился в одной из самых состоятельных семей США. После того как в подростковом возрасте у него начали вырастать крылья, он попытался скрыть свою мутацию, однако пожар в местном кампусе заставил его раскрыться. Хотя не все узнали о мутации Уоррена, в конечном счёте родители поняли, что у них родился мутант.

Некоторые время они пытались пережить шок, но в конце концов просто оставили его в семейном поместье и уехали жить в другое место. Опечаленный Уоррен буквально не знал, что ему делать, пока профессор Ксавьер не услышал о Уоррене и не предложил его родителям отдать сына в свой Институт.

Зверь

(Генри “Хэнк” Филипп Маккой)

Имя публично известно

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Генетический активист

Зверь Ренессанса

Самый умный во всей комнате

Звероподобный мутант

Лазанье по стенам d6

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная выносливость d8

Сверхчеловеческая сила d10

Феноменальное восприятие d8

Сверхчеловеческие рефлексy d10

СЭФ: Исцеляющий фактор. Вложите СО, чтобы устранить физический стресс или ослабить травму на -1 уровень.

СЭФ: Клыки и когти. При атаке добавьте d6 в запас дайсов и ослабьте самый крупный дайс в запасе на -1. Усиьте физический стресс, нанесённый противнику, на +1.

СЭФ: О милостивые небеса! Пожертвуйте Сюжетным очком для того, чтобы позаимствовать самый высокий дайс из запаса рока в качестве преимущества для своего следующего действия. Затем ослабьте его на одну ступень и верните его на руку Хранителю.

Предел: Мутант. Зверь получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер акробатики d10

Мастер техники d10

Мастер науки d10

Космический эксперт d8

Эксперт боевых искусств d8

Медицинский эксперт d8

Вехи

Упёртый зверь

1 ХР, когда вы обсуждаете то, как закон о регистрации мутантов привёл к проблемам с регистрацией всех сверхлюдей.

3 ХР, когда вы помогаете другому герою спастись от последствий Акта регистрации.

10 ХР, когда вы публично выступаете против Акта регистрации сверхлюдей или открыто помогаете Управлению по чрезвычайным ситуациям или Щ.И.Т.

Однажды Икс-мен – всегда Икс-мен

1 ХР, когда вы подчёркиваете, как мало изменились участники первоначального состава Людей-Икс.

3 ХР, когда вы с горечью говорите другому мутанту о том, как благие намерения Людей-Икс привели к катастрофе.

10 ХР, когда вы приглашаете в ряды Людей-Икс молодого мутанта или сами покидаете группу.

Биография

Родившись с обезьяноподобными конечностями и чертами лица, Генри “Хэнк” Маккой, позже ставший известен как “Зверь”, стал фактическим учредителем “Людей Икс”. В дополнение к своей природной одарённости он приложил немало усилий к тому, чтобы изучить биохимию и генетику под руководством профессора Ксавьера.

В итоге ему было уготовано стать постоянным научным экспертом команды. Первое время Хэнк работал в частном научном секторе. Благодаря контракту с Корпорацией Бренд он добился больших успехов в понимании природы человеческих мутаций. Тем не менее, Хэнк разорвал контракт после того, как обнаружил, что его босс участвовал в краже секретных государственных документов.

Решившись остановить шпиона самостоятельно, он принял экспериментальный препарат, разработанный для увеличения своих способностей и маскировки внешности. Хотя его героическая попытка увенчалась успехом, препарат изменил его навсегда. Кожа Хэнка приобрела голубой оттенок и покрылась мехом. Покинув частный научный сектор обезьяноподобным мутантом, Хэнк вернулся к супергероической деятельности – сначала в качестве Мстителя, а потом – Защитника.

Со временем он вернулся к своей первой команде, Людям-Икс, связанной с ним единой генетикой. За это время ему удалось научиться временно возвращать себе человеческий

облик, хотя его тело страдало от частых мутаций, приводивших к понижению интеллекта и повышению силы.

В конечном счёте Зверь принял свою обезьяноподобную внешность и навсегда остался среди ЛюдейИкс. Некоторое время спустя ему мутация развилась, сделав его крупнее, укрепив мускульную силу и придав ему большее сходство с кошкой, чем с обезьяной.

Личность Зверя постоянно меняется из-за развития его мутации. В своём человеческом облике он сохраняет серьёзный характер исследователя. Тем не менее, превращаясь в голубоватого зверя, он начинает шутить и даже острить в попытке скрыть неуверенность, вызванную его странным обликом. В своей нынешней псевдокошачьей форме он сочетает одновременно склонность к академическим размышлениям, самоиронию и остроумие. Несмотря на это, в любом из своих обликов Хэнк Маккой остаётся талантливым учёным и верным другом.

Зверь обладает сверхчеловеческой силой, стойкостью, выносливостью, скоростью и проворством. Он считается мастерским акробатом и способен использовать свои когтистые лапы для того, чтобы цепляться за различные поверхности и карабкаться по стенам, хотя его нынешняя псевдокошачья внешность меньше располагает к нечеловеческим проявлениям ловкости, чем другие обличья.

Зверь быстрее оправляется от ран, чем простые люди, а также способен выпускать феромоны для привлечения внимания женщин. Зверь также известен как квалифицированный генетик и биохимик, и многие называют его одним из величайших учёных в мире. Хэнк отличается едва ли не самой разнообразной командой союзников и партнёров, уступая в этом разве что Росомахе.

Будучи основателем и давним членом Людей-Икс, Зверь считается большинством представителей группы близкими друзьями, особенно если речь идёт о другом учредителе команды и главном её наставнике – профессоре Икс.

В свою бытность Мстителем Зверь добился расположения многих людей, даже невзирая на пики антимутантской истерии, на которые нередко приходилась его деятельность. В разные периоды он работал с Капитаном Америка, Соколиным глазом, Мисс Марвел и многими другими героями. Как Защитник он выступал против тёмных сил наравне с другими мистическими героями, такими как Доктор Стрейндж и Валькирия. Богатый опыт работы, научная репутация и связи по всему миру позволили Хэнку обзавестись доступом к череде передовых лабораторий, оснащённых по последнему слову техники.

Бишоп (Лукас Бишоп)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Беглец из страшного будущего

Со мной всё иначе

Мутант-полицейский

Энергетическая батарея

Энергетический выстрел d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

Феноменальная сила d8

Феноменальная выносливость d8

Оружие d8

СЭФ: Поглощение энергии. В случае успешной реакции на энергетическую атаку используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от любой способности на ближайшее действие. В случае провальной реакции вы можете вложить 1 СО и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: По максимуму. Удвойте или повысьте любую способность на +1 уровень. Если это действие проваливается, вы утрачиваете эту силу до конца сцены, а в запас рока поступает дайс, равный этой способности *до* её модификации.

СЭФ: Неуязвимость. При получении физического стресса от любой *не*энергетической атаки вы можете проигнорировать стресс целиком. Тем не менее, до окончания сцены одна из ваших способностей понижается на -1 уровень.

СЭФ: Самолечение. Ослабьте любую способность до окончания сцены на -1 уровень, чтобы устранить физический стресс аналогичного уровня или ослабить травму на -1.

Предел: Мутант. Герой получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Предел: Перенапряжение. Отключите любую способность и получите 1 СО. Для восстановления этой способности воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Эксперт по технике d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт по криминалу d8

Эксперт запугивания d8

Вехи

Коп из будущего

1 XP, когда вы впервые говорите с мутантами так, как полицейские обычно разговаривают с гражданскими.

3 XP, когда вы расследуете преступление, связанное с мутантами.

10 XP, когда вы присоединяетесь к Щ.И.Т. или основываете собственное агентство, расследующее деятельность мутантов.

Тайна

1 XP, когда вы обсуждаете различия между своим временем и настоящим.

3 XP, когда вы публично осуждаете фанатичную ненависть к мутантам – в частности, присущую и современному правительству.

10 XP, когда вы собираете команду для проведения операции, уничтожающей тёмный вариант будущего, или берёте с собой несколько мутантов и отправляетесь в будущее в попытке спасти его.

Биография

Лукас Бишоп родился в альтернативной версии будущего, в которой Стражи фактически захватили власть над Америкой и некоторыми другими странами мира. Земля будущего, на которой жил Бишоп, не была лишена своих достоинств, однако в целом напоминала апокалиптический мир, в котором человечество и особенно гомо супериор не ожидало ничего хорошего.

В результате нескольких удачных (и местами трагических) событий Бишоп обнаружил возможность переместиться в прошлое, которой он без колебаний воспользовался. Оказавшись в прошлом, Бишоп присоединился к Людям-Икс. Теперь он стоит на перепутье, пытаясь решить, имеет ли он право осознанно изменить настоящее с тем, чтобы уничтожить собственную версию будущего и спасти всех мутантов от участи, которая ожидает их через пару десятилетий.

Калибан

Имя неизвестно и засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Любитель посостязаться

Верный друг

Один из последних морлоков

Апокалиптический облик

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная скорость d8

Сверхчеловеческая сила d10

Прыжок d6

СЭФ: Берсерк. Возьмите дайс из запаса рока и добавьте его к броску атаки. Затем верните его в запас рока, повысив на +1 уровень.

Предел: Ослепляющий гнев. Превратите одну из суперспособностей в помеху, чтобы получить 1 СО. Для восстановления доступа к этой способности воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Неутомимый преследователь

Сверхчеловеческое восприятие d10

Феноменальные рефлексy d8

СЭФ: Психоактивный вирус. Вы всегда можете добавлять к своим проверкам эмоциональный стресс противника в дополнение к любому другому виду стресса (хотя для использования всех трёх видов стресса вам всё же придётся расстаться с одним Сюжетным очком). В случае успешной проверки вы повышаете эмоциональный стресс жертвы на +1 уровень.

СЭФ: Чутьё на мутантов. Повысьте Сверхчеловеческое восприятие до d12 или продублируйте его стандартный дайс (d10). Выложите самый крупный дайс, оказавшийся у вас на руках, но добавьте третий дайс к результату.

Предел: Мутант. Вы получаете по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт запугивания d8

Вехи

Злодей... временами

1 XP, когда вы обсуждаете своё злодейское прошлое.

3 XP, когда вы создаёте преимущество для злодея (или героя, но так, чтобы воспользоваться преимуществом можно было лишь в крайне сомнительных целях).

10 XP, когда вы ищете искупления за свои грехи или объявляете других мутантов в лицемерии и уходите к настоящим злодеям.

Не забывайте о морлоках

1 XP, когда вы обсуждаете геноцид морлоков.

3 XP, когда вы причиняете эмоциональный стресс другому мутанту, объясняя это тем, что вы готовите его к ужасам этого мира.

10 XP, когда вы пытаетесь отомстить истребителям морлоков или возвращаетесь в катакомбы с другими мутантами в надежде воссоздать легендарное подземное убежище.

Биография

Калибан родился альбиносом и достаточно быстро начал приобретать чудовищные черты лица. В отчаянии он спустился в забытые тоннели под Нью-Йорком, где помог выживать другим морлокам – мутантам, прячущимся от людей под землёй.

Долгое время его нанимали или даже принуждали силой искать других мутантов, поскольку у Калибана рано открылась способность к обнаружению других “генетических ошибок” человечества. После резни, устроенной Злыднем в его катакомбах, Калибан с боем вырвался на поверхность, успев захватить с собой уродливого ребёнка Лича.

Пушечное ядро (Сэмюель Гатри)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Шахтёр из Кентукки

Как ракета

Тактический лидер

Термохимическая тяга

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхзвуковой полёт d10

Энергетический выстрел d8

СЭФ: Обстрел. Используя Сверхзвуковой полёт, вы можете одновременно прибегнуть и к другой силе из этого комплекта. Тем не менее, если проверка провалится, в запас рока поступит наименьший дайс из двух задействованных сил.

СЭФ: Неуязвимость. Если в броске на защиту была задействована Сверхчеловеческая стойкость, вложения 1 СО будет достаточно, чтобы проигнорировать весь полученный физический стресс.

СЭФ: Реактивная сила. Добавьте любую из своих способностей к броску другого игрока. Если в пределах этого раунда ваш союзник получит физический стресс, вы получите *ментальный* стресс d6.

Предел: Взрывная реакция. Вы можете использовать свои силы лишь в сочетании со Сверхзвуковым полётом.

Предел: Мутант. Вы получаете по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт вождения d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Лидер мутантов

1 ХР, когда вы отдаёте приказ другому мутанту.

3 ХР, когда вы принимаете приказ от мутанта, которого считаете достойным командования.

10 ХР, когда вы возглавляете Людей-Икс или присоединяетесь к другой, более перспективной команде мутантов.

Один из сильнейших мутантов

1 ХР, когда вы обсуждаете прошлые победы.

3 ХР, когда вы обсуждаете прошлые поражения.

10 ХР, когда вы устраняете глобальную угрозу всему человечеству или используете свои силы для создания преимущества, которое позволит сделать это другим мутантам.

Биография

Сэмюель Гатри был обычным шахтёром, который даже не подозревал о своей принадлежности к гомо супериор. После того как в шахте случился обвал, он выбрался на поверхность при помощи неожиданно открывшихся сил. Его завербовали злодеи из “Силы-Икс”, которая переживала на тот момент не лучшие дни. Тем не менее, Сэм, взявший себе псевдоним Пушечное ядро, оказался не в восторге от целей и методов этой преступной шайки и переметнулся к Людям-Икс в первую же встречу с ними.

Колосс

(Пётр “Питер” Николаевич Распутин)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Железобетонная преданность

Вспыльчивость

Русский землепашец

Органическая сталь

Богоподобная стойкость d12

Богоподобная сила d12

Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, если только при нападении не использовалась электромагнитная энергия.

СЭФ: Чужая боль. Вложите 1 СО для того, чтобы получить физический стресс, который предназначался стоящему рядом другу или союзнику.

Предел: Осознанная активация. Если Колосс поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Органическая сталь отключается. Для того, чтобы восстановить её, Колосс должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он страдает от физической травмы, Органическая сталь отключается до её исцеления.

Предел: Тяжёлый металл. Получение повреждений от электромагнитных или вибрационных источников, а также попытка плавания наделяет Колосса 1 СО, но превращает любую из его сил в помеху. Для восстановления силы необходимо избавиться от помехи или активировать брешь противника.

Предел: Мутант. Колосс получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт психологии d8

Эксперт запугивания d8

Вехи

Из России с любовью

1 XP, когда вы проявляете романтический интерес к другому герою.

3 XP, когда вы подталкиваете другого героя к романтическим решениям.

10 XP, когда вы разрываете отношения ради спасения команды или бросаете свою команду ради личной жизни.

Героическое самопожертвование

1 XP, когда вы впервые используете Чужую боль.

3 XP, когда вы позволяете другому герою разубедить вас предпринимать опасную череду действий.

10 XP, когда вы жертвуете собой ради союзников или обнаруживаете, что из всей команды уцелели только вы.

Биография

Пётр Распутин родился в Усть-Ордынском колхозе в России, где его воспитали послушным сыном и ответственным работником сельскохозяйственного участка. Впервые его мутантские способности проявились, когда он спас свою младшую сестру Ильяну от неисправного трактора.

Вскоре после этого Петра завербовал Чарльз Ксавьер, который собирал второе поколение Людей-Икс, основной задачей которого было спасение предыдущей группы с живого острова Кракоа. Пребывание в рядах Людей-Икс научило Распутина контролировать свои силы и позволило ему обрести много хороших друзей, не говоря уже о своей давней возлюбленной Китти Прайд.

Тем не менее, оно также толкнуло его в совершенно иную жизнь, в которой он потерял много близких и обнаружил немало жестоких истин о своей семье, брате и родине. После того как его сестра умерла от вируса Наследие, нацеленного на мутантов, Колосс пожертвовал своей жизнью ради распространения вакцины. Жители таинственного инопланетного мира похитили его тело и воскресили Колосса в ходе одного из секретных экспериментов. Его друзья лишь недавно обнаружили, что Колосс жив после стольких лет отсутствия.

Петр Распутин – простой и отзывчивый парень, нередко вынужденный участвовать в разрешении событий, сопряжённых с насилием. Он застенчив, доверчив и несколько простодушен, хотя и способен впасть в настоящую ярость при виде страданий своих друзей или невинных людей.

Он чрезвычайно самоотвержен и подвергает себя опасности всякий раз, когда у него появляется шанс защитить тех, кто слабее его. Он предпочитает скрывать свои глубинные эмоции за маской stoического героя, хотя друзья без труда понимают, что он испытывает в действительности. Учитывая бурные события последних лет, особенно если говорить о смерти и воскрешении, Колосс отличается особой тягой к лёгким радостям любви и жизни. Как результат, недавно он возобновил свои отношения с Китти Прайд.

Колосс обладает способностью превращать своё тело в органическую сталь необычайной прочности и сопротивляемости. Она увеличивает и без того заметный рост Петра Распутина, а также повышает его вес вдвое.

В своей металлической форме он отличается поистине сверхчеловеческой силой и практически полной неуязвимостью. Условия окружающей среды мало влияют на его эффективность, хотя быстрые перепады экстремальной жары и холода могут причинить ему вред.

В этом обличье Колосс не нуждается, да и не пытается дышать, есть или пить, пока ему не приходится вернуться в обычную плоть. Вернуться к нормальному телу его заставляет и присутствие в помещении “антиметаллического” варианта вибраниума. Будучи активным представителем Людей-Икс, Распутин обучился боевым искусствам и работе в команде. Обычно он занимает фронтовые позиции в любой группе, хотя особой эффективности Колосс добился при работе с Росوماхой, вместе с которым он разработал тактику “Живой снаряд”, предполагающих буквальное метание Росوماхи в соперника.

Кроме того, он располагает доступом к транспортным средствам, просторным помещениям и другим ресурсам команды.

Циклоп (Скотт Саммерс)

Имя публично известно

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

У меня нет на это времени

Тактический гений

Никаких компромиссов

Оптический лазер

Энергетический выстрел d10

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Поглощение энергии. В случае успешной реакции на энергетическую атаку используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от способности Энергетический выстрел на ближайшее действие. В случае провальной реакции вы можете вложить 1 СО и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: Рикошет. При использовании Энергетического выстрела для нападения на одного противника вы можете удвоить или повысить его показатель на +1. Это позволяет добавить к результату броска третий дайс, однако забирает из запаса самый крупный дайс.

СЭФ: Универсальность. Замените d10 от Энергетического выстрела на 2d8 или 3d6 для совершения следующего действия.

Предел: Рубиново-кварцевый фильтр. Превратите Оптический лазер в равнозначную помеху или отключите способность Энергетический выстрел. Получите 1 СО. Для восстановления силы пройдите проверку против запаса рока.

Предел: Мутант. Циклоп получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Мастер вождения d10

Комический эксперт d8

Технический эксперт d8

Вехи

Один из 198

1 ХР, когда вы говорите о своей ответственности перед немногими выжившими мутантами.

3 ХР, когда вы признаётесь, что лучше бы потеряли свои силы и начали жить спокойной жизнью.

10 ХР, когда вы окончательно отказываетесь от ответственности и берётесь за выполнение личных задач или побеждаете крупную организацию, выступающую против мутантов.

Ко мне, Люди-Икс!

1 ХР, когда вы впервые встаёте во главе отряда, состоящего из большего числа мутантов, чем других героев.

3 ХР, когда вы наносите врагу поражение, и никто из ваших людей не поддаётся стрессу.

10 ХР, когда вы приводите свой отряд к победе над антимутантской пропагандой или расформируете группу во избежание преследований.

Биография

Старший сын майора ВВС США Кристофера Саммерса молодой Скотт Саммерс едва уцелел в ходе нападения Ши'ар, которое унесло жизни его родителей. Пытаясь спасти его, мать прикрепила Скотта и его младшего брата к единственному парашюту на борту и вытолкнула его с горящего самолёта. После того как братьев нашли, Скотта отправили в детский приют, в то время как его брата усыновили.

Позже дали о себе знать его мутантские способности, которые доставляли ему неприятность за неприятностью до тех пор, пока профессор Чарльз Ксавьер не спас его и не стал ему одновременно учителем и отцом. Как “Циклоп” Скотт Саммерс выступил в роли одного из представителей первого поколения Людей-Икс, обучавшихся у Ксавьера.

Он оставался верен мечте профессора и прилагал для её реализации колоссальные усилия на протяжении долгих лет, успев дважды побывать в браке и поработать с огромным числом мутантов, входящих и выходящих из постоянно сменяющегося состава Людей-Икс. В конце концов он выбрался из тени Ксавьера и занял руководящую должность, возглавив не только группу, но и саму школу мутантов.

Циклоп считается строгим и основательным человеком, поскольку он верит, что именно таким должен быть настоящий лидер. У него нет реальной жизни за пределами возложенных на него обязанностей, а потому он раз за разом жертвует личными интересами ради блага всей группы. Самоотверженность и всецелая отдача сохранению мутантов от любых угроз доказывает, что Циклоп руководствуется лишь одной целью: показать человечеству, что мутанты и люди могут жить без вражды.

Саммерс уже не раз терял любовь всей своей жизни, Джин Грей; ему пришлось вступить в борьбу со своим бывшим наставником; наконец, он неоднократно видел, как враги становятся друзьями, а друзья – врагами. Даже его нынешняя подруга Эмма Фрост некогда была заклятым врагом. Всё это вызвало у него серьёзную проблему с доверием окружающим, а потому в эмоциональном отношении Саммерс – ужасающе одинокий человек. Хуже того, он рассматривает своё одиночество как обязательное условие, необходимое для лучшего управления группой.

Скотт Саммерс – мутант альфа-уровня. Его глаза служат лишь проводниками для передачи энергии из внеземного источника. Эта энергия вырывается в мир всякий раз, когда Скотт раскрывает глаза, и контролировать её мощность позволяют только специальные рубиново-кварцевые фильтры.

Эта энергия проявляется скорее в виде высокочастотной серии кинетических импульсов, чем радиации или тепла. Тем не менее, она обладает достаточной мощностью, чтобы пробивать чрезвычайно прочные материалы и отбивать в сторону даже тяжёлые объекты наподобие транспортных средств. Фильтр, которым пользуется Скотт Саммерс, наделяет его полным контролем над интенсивностью, размером и шириной луча. При использовании этой необычной энергии Циклоп отличается врождённой меткостью; кроме того, он неуязвим к собственным атакам, и даже закрытых век достаточно, чтобы блокировать освобождение разрушительной энергии. Он обладает иммунитетом и к аналогичным способностям своего брата Алекса, также известного под псевдонимом Хэйвок. Тем не менее, без фильтра Циклоп не способен контролировать свою врождённую силу, и она может вырваться из его глаз в любую секунду.

Является ли это следствием физиологических или психологических нарушений, пока неясно. В дополнение к своим мутантским способностям, Циклоп отличается редким тактическим гением. Кроме того, он считается опытным рукопашным бойцом и умелым пилотом. Он обладает обширной практикой в различных областях умственной деятельности, включая владение телепатически имплантированных языков. Циклоп располагает доступом ко всем ресурсам, транспортным средствам и технологиям Людей-Икс. Он легко может вызвать на помощь любое количество союзников или даже целых отрядов, включая свою подругу-телепата, не менее могущественного брата, а также отца, обладающего собственным космическим кораблём и командой.

В сущности, Циклоп является лидером и представителем всех мутантов – по крайней мере, в глазах общественности и правительства. Всё это наделяет его определённым политическим весом и социальным статусом.

Домино (Нина Турман)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Сложное прошлое

Роковая женщина

Закалённый наёмник

Арсенал Домино

Оружие d8

Всякая всячина d6

СЭФ: Полная автоматика. При нападении на одного противника возьмите ещё один восьмигранник, но устраните самый крупный дайс из своего запаса и добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Зачистка помещения. При использовании Всякой всячины выберите по одной дополнительной цели и возьмите за каждую из них по шестиграннику. Вы выбираете по одному итоговому дайсу за каждую жертву, включая первую.

Предел: Снаряжение. Отключите Арсенал Домино и получите 1 СО. Пройдите проверку против запаса рока, чтобы восстановить доступ к своему арсеналу.

Управление вероятностями

Сверхчеловеческие рефлексy d10

СЭФ: Эффект домино. При успешной защите от физической атаки Домино причиняет противнику физический стресс в размере своего итогового дайса. Вложение 1 СО повышает этот стресс на +1 уровень.

СЭФ: Второй шанс. При провале проверки, связанной с Управлением вероятностями, вложение 1 СО позволяет перебросить все дайсы.

Предел: Истощение. Отключите Сверхчеловеческие рефлексy и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления силы активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Мутант. Домино получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер боевых искусств d10

Мастер скрытности d10

Эксперт психологии d8

Эксперт запугивания d8

Вехи

Мутант по найму

1 ХР, когда вы обсуждаете плату за свои операции.

3 ХР, когда вы совершаете что-нибудь благородное бесплатно.

10 ХР, когда вы совершаете гнусное злодеяние за огромные деньги или решаете заняться чем-то достойным ради других.

Загадочное прошлое

1 ХР, когда вы обсуждаете своё загадочное прошлое с союзником.

3 ХР, когда вы прибегаете к своим навыкам Психологии, Скрытности или Боевых искусств, чтобы помочь союзнику узнать тайны об их собственном прошлом.

10 ХР, когда вы решаете хранить информацию о преступном прошлом союзника в тайне или раскрываете обнаруженные сведения окружающим, понимая, что вы не имеете права молчать.

Биография

Нина Турман стала одной из подопытных в правительственном эксперименте, ставившем перед учёными задачу по созданию элитных убийц. Большинство подопытных быстро погибли, однако выжившую Нину Турман учёные также сочли “неудачным экспериментом”, поскольку так и не поняли, в чём заключается её способность.

В действительности Нина Турман приобрела возможность влиять на вероятности тех или иных событий. Она неспособна совершить то, что принципиально не в состоянии сделать человеческое тело, однако если существует хотя бы микроскопическая вероятность того, что определённое событие произойдёт, Нина Турман способна повысить эту вероятность практически до 100%. Например, она неспособна пробить собой бронированное стекло, но вполне может пустить пулю рикошетом и попасть в единственную брешь в этом стекле. Способности Домино распространяются и на окружающий мир: у противников то и дело заедает оружие, обломки зданий падают рядом с ней, не нанося ей даже царапины, а мистические способности неожиданно начинают работать против самих заклинателей.

Выбрав себе псевдоним Домино, Нина Турман быстро стала участником наёмнической группировки, в которой состоял и Дэдпул. Её отношения с Уэйдом разнятся от дружеских (а порой и вражеских) до любовных. Домино несколько раз сталкивалась с Людьми-Икс в боях, но в конечном счёте решила, что они – одни из немногих в мире, кто её понимает. На данный момент она выступает в роли союзников большинства мутантов, запертых в Институте Ксавьера, однако это вполне может измениться.

Пыль

(Сурая Квадир)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Героиня деревни

Бесконечная преданность

Голос на ветру

Песчаная форма

Феноменальная стойкость d8

Неосязаемость d10

Рост d8

Сопротивление магии d6

Песчаный удар d8

Захват противника d8

Психическое сопротивление d8

Власть над песком d10

Предзвуковой полёт d8

СЭФ: Всё обращается пылью. При создании помех, основанных на управлении пылью или песком, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайсу на +1 уровень.

СЭФ: Песчаная буря. Выберите несколько целей. За каждую дополнительную жертву возьмите по дополнительному d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Универсальность. Замените d10 от Власти над песком на 2d8 или 3d6 для совершения следующего действия.

Предел: Мутант. Домино получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Предел: Вода и ветер. Любой стресс, полученный от воды или ветра, повышается на +1 уровень, но добавляет 1 СО в вашу копилку.

Предел: Превращение в стекло. При получении физического стресса от жара или огня замените стресс помехой Стекланный облик, повысив её на +1 уровень.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Вехи

Плоть с костей

1 XP, когда вы обсуждаете возможность причинить серьёзный физический вред противнику.

3 XP, когда вы причиняете физический стресс в попытке убить противника.

10 XP, когда вы обучаете кого-нибудь убивать или признаёте, что убийство никогда не должно быть ответом на преступления и угрозы.

Застенчивость

1 XP, когда вы отвечаете коротко и односложно.

3 XP, когда вы открываетесь кому-нибудь впервые за сцену.

10 XP, когда вы окончательно привыкаете к своим друзьям и открываетесь им или решаете, что они не должны ничего о вас знать.

Биография

Сразу после рождения Сураю ждало несчастливое детство, и после нескольких трагических событий судьба привела её на рабовладельческий рынок в роли живого товара. Там её спас Росомаха, случайно оказавшийся в Афганистане. Он рассказал Сурае о Людах-Икс, и вскоре молодая Сурая сама постучала в двери Института Ксавьера.

Сурая одевается в традиционную мусульманскую одежду для женщин, искренне полагая, что она не должна привлекать взгляды мужчин своей красотой. Её сверхспособности проявляются в управлении песком и пылью — а также умении превращаться в живой аналог песчаной бури.

Эликсир (Джошуа Фоули)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Бывший грабитель

Импульсивный герой

Власть над жизнью и смертью

Биокинез

Трансмутация d10

СЭФ: Разрушительное касание. При нападении на одного противника удвойте дайс от Трансмутации, но выложите самый крупный дайс и добавьте третий дайс к результату.

СЭФ: Золотой целитель. Добавьте Трансмутацию к любой проверке исцеления. Вложив 1 СО, вы можете автоматически избавить союзника от физического стресса, смягчить свою или чужую физическую травму на -1 уровень или вернуть союзнику одну способность, утраченную под влиянием определённых СЭФ или Пределов.

СЭФ: Мутант класса омега. Удвойте или повысьте Трансмутацию на +1 уровень. Если это действие проваливается, вы утрачиваете эту силу до конца сцены, а в запас рока поступает дайс, равный этой способности до её модификации.

СЭФ: Универсальность. Замените d10 от Трансмутации на 2d8 или 3d6 для совершения следующего действия.

Предел: Мутант. Эликсир получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Предел: Осознанная активация. Если Эликсир поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, этот комплект способностей отключается. Для того, чтобы восстановить его, Эликсир должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает физическую травму, Трансмутация отключается до её исцеления.

Предел: Стопроцентная органика. Биокинез влияет только на органические материалы.

Специализации

Мастер медицины d10

Эксперт психологии d8

Вехи

Бывший грабитель

1 XP, когда вы обсуждаете общественную истерию, направленную против мутантов.

3 XP, когда вы впервые признаётесь другому герою, что были грабителем.

10 XP, когда вы ищете искупление за свои грехи или собираете команду, чтобы отомстить своему давнему врагу.

Лекарь или убийца

1 XP, когда вы обсуждаете отношения своего союзника с другим человеком и предлагаете свою помощь.

3 XP, когда вы причиняете физический вред врагу при помощи своих сверхъестественных сил.

10 XP, когда вы клянетесь больше никогда не использовать своих сил для убийства или обещаете, что убьёте каждого, кто угрожает мутантам.

Биография

Джош Фоули долгое время понятия не имел о том, что он обладает мистическими способностями. Когда мутанты распознали в нём одного из своих, они забрали его в Институт Ксавьера. Только в дороге он наконец понял, что всё это время принадлежал к расе гомо супериор.

В Институте Ксавьера его ждало не одно приключение – не обошлось даже без романа с Рейн Синклер, известной как Волчица. Её Джошуа умудрился “исцелить” от человеческой внешности во время поцелуя, что привело к её превращению в оборотня.

Дар Фоули заключается в исцелении окружающих. Простым касанием и усиленным сосредоточением Фоули может сделать больше, чем многие доктора – при помощи современного оборудования и десятков лет практики. Фоули понимает, каким бесценным даром наградила его мутация, и не собирается тратить его понапрасну.

Эмма Фрост (Эмма Грейс Фрост)

Имя публично известно

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Преступное прошлое

Ледяное спокойствие

От меня нет секретов

Алмазное тело

Феноменальная сила d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

Богоподобная выносливость d12

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, если только при нападении не использовались мистические источники повреждения.

Предел: Взаимоисключающие способности. Для активации Алмазного тела необходимо отключить комплект Телепат класса омега. Обратное тоже верно.

Телепат класса омега

Феноменальное восприятие d8

Управление разумом d10

Психическое сопротивление d10

Психический удар d10

Телепатия d12

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: Психическое исцеление. Помогая другим восстановиться от стресса, Эмма добавляет к броску d6. Кроме того, она может вложить 1 СО для того, чтобы полностью

излечить свой или чужой ментальный стресс или понизить уровень ментальной травмы на -1.

Предел: Мутант. Эмма Фрост получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер бизнеса d10

Мастер психологии d10

Технический эксперт d8

Криминальный эксперт d8

Научный эксперт d8

Вехи

Наследие Адского пламени

1 ХР, когда вы используете свои силы для доказательства своего господства над окружающими.

3 ХР, когда у вас возникают проблемы из-за криминального прошлого.

10 ХР, когда вас предают, что приводит к краху либо вас лично, либо вашего союзника.

Ледяная королева

1 ХР, когда вы напоминаете о благородных поступках, совершённых во благо общества.

3 ХР, когда вы используете весьма спорные или даже жестокие средства в благородных целях.

10 ХР, когда вы просите союзников о прощении или указываете на достигнутые вами цели, требуя признать вашу правоту.

Биография

Семья Эммы Фрост презирала слабых. Её отец воспитал хладнокровную и решительную дочь, но удручающе мягкосердечного сына. Глядя, как отец использует её горячо любимого брата в качестве живого примера судьбы, ожидающей в жизни слабых, Эмма поняла, что ей придётся уйти из своей семьи и найти собственный путь. Её ожидало много тяжёлых уроков, которые сделали её ещё хладнокровнее.

В сочетании с телепатическими способностями её жестокий и амбициозный характер, в конечном счёте, позволил ей занять место Белой королевы, задача которой была в том, чтобы помочь Себастьяну Шоу захватить контроль над Клубом адского пламени и увести его от кровожадной антимутантской политики.

Будучи членом правящего совета клуба она боролась против Людей-Икс на протяжении долгих лет. Эмма направила своё честолюбие и агрессию на воспитание нового поколения мутантов. После того как многие из её подопечных погибли – сначала в своей собственной школе, а затем на Геноше, – Эмма пересмотрела своё отношение к Людям-Икс и сама пришла в школу Ксавьера, попросив о возможности начать жизнь заново и найти здесь эмоциональное убежище. За время преподавания в школе она проявила себя в качестве ценного союзника. Кроме того, у неё возникла прочная связь со Скоттом Саммерсом (или Циклопом), который совсем незадолго до этого потерял избранницу своего сердца.

Эмму Фрост трудно назвать приятным человеком. Она отличается доминантным, манипулятивным, беспощадным, порой жестоким характером и гораздо менее обременена угрызениями совести, чем товарищи по команде. В сущности, нравственность она часто рассматривает как недостаток, мешающей её товарищам по команде действовать эффективно. Во многом она руководствуется комплексом выжившего – она не только видела, как погибали её подопечные, но и стала беспомощным свидетелем гибели миллионов людей на Геноше.

Это событие изменило саму её жизнь, и у неё всё ещё не хватает инструментов для того, чтобы справиться с этой эмоциональной травмой. Хотя сотрудничество с Людьми-Икс позволило ей заняться более нравственной деятельностью, она всё ещё сохраняет свои навыки Белой королевы, позволяющие ей выжить в ходе опасных событий, раз за разом обрушивающихся на школу Ксавьера. Эмма всё ещё пытается найти устойчивое положение между собственной природой и ролью, которую она решила играть в новой для неё среде, хотя на этом пути она уже спотыкалась несколько раз.

Тёплые чувства к Саммерсу кажутся ей совершенно новым, неизвестным явлением, и она относится к собственной любви с большой осторожностью. Эмма – не та женщина, которая готова принять второе место и жить в тени ныне умершей Джин Грей. Кроме того, Фрост хорошо понимает, что Китти Прайд и некоторым другим товарищам по команде ещё только предстоит научиться ей доверять, несмотря на её связь с Саммерсом и активную помощь команде Людей-Икс.

Фрост считается одним из мощнейших телепатов в мире. Она способна читать мысли других людей, проецировать собственное сознание в чужой разум, манипулировать восприятием, вызывать боль, контролировать поведение жертв и так далее. В процессе аннигиляции Геноши она получила вторичную мутацию: способность трансформировать своё тело в органический алмаз. В этом алмазном обличье она приобретает колоссальную стойкость и прочность без потери гибкости и проворства, однако каким-то образом блокирует себе доступ к своим телепатическим способностям. Впрочем, даже без поддержки своих мутантских способностей Эмма считается мастером в вопросе манипулирования окружающими.

Эмма Фрост знает, какой эффект производит на других людей её необычайная красота, и никогда не колеблется перед использованием эмоциональных слабостей окружающих.

Она всегда полагается на знание человеческой психологии, а также электроники и предпринимательства. Будучи полноценным участником Людей-Икс, она занимает одно из лидирующих положений и обладает открытым доступом ко всем ресурсам команды. Кроме того, у неё хватает и собственных накоплений. Эмма поддерживает многие связи, которыми она обладала ещё до вступления в ряды Людей-Икс, включая контакт с Тони Старком.

Кузнец

Имя неизвестно и засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Всегда в точку

Интуитивное творчество

Вес мира на плечах

Техношаман

Мимик d8

Феноменальное восприятие d8

Эксперт по колдовству d8

Мистическое сопротивление d6

СЭФ: Только для своих. Если вы используете брешь противника, чтобы создать технический или боевой ресурс, он получает +1 уровень. Союзники могут пользоваться этим ресурсом, вкладывая по 1 СО.

СЭФ: Интуитивное созидание. При создании технических помех или преимуществ добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: Всё можно исправить. Добавьте Феноменальное восприятие к проверке исцеления, связанной с попытками починить механические предметы, роботов или киборгов (включая самого Кузнеца). Вложив 1 СО, вы можете автоматически избавить союзника от физического стресса или смягчить свою или чужую физическую травму на -1 уровень.

Предел: Мутант. Кузнец получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Предел: Прототип. Сразу после создания технической помехи или преимущества Кузнец утрачивает способность Мимик d8. Доступ к ней возвращается только после утраты или уничтожения этого преимущества или помехи.

Предел: Отрёпанный шаман. При использовании Эксперта по колдовству d8 брешами считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

Специализации

Мастер науки d10

Мастер техники d10

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт по мистике d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Современный шаман

1 XP, когда вы обсуждаете то, как технологии могут помочь в сложившейся ситуации или как магия может всё только ухудшить.

3 XP, когда вы прибегаете к Специализациям на Технике или Науке в целях создания преимущества.

10 XP, когда вы либо уничтожаете собственноручно построенный объект, потому что он оказывается опасным, или осознаёте, что у него нет души, и пытаетесь наделить его добродетельной личностью при помощи колдовства.

Оперативник Щ.И.Т.

1 XP, когда вы обсуждаете свою работу на Щ.И.Т.

3 XP, когда вы помогаете союзнику избежать внимания Щ.И.Т. или другой правительственной организации.

10 XP, когда вы занимаете видную должность в Щ.И.Т. или отказываетесь работать на эту организацию, потому что она лишь вредит мутантам.

Биография

По малоизвестным причинам имя Кузнеца неизвестно большинству людей до сих пор, несмотря на то, что долгое время он играл важную роль в судьбе этого мира. Кузнец родился в индейском племени, где его готовили к становлению новым шаманом. Тем не менее, в годы Вьетнамской войны он почувствовал зов долга и отправился воевать за Америку.

Его быстро повысили до сержанта, а вскоре молодым героем заинтересовался и Щ.И.Т. Однако Кузнец отказался поступать на службу в эту организацию до окончания войны. Вскоре его отряд уничтожили, и он оказался единственным выжившим. Тогда Кузнец наконец прибегнул к своим мистическим силам, призвав в земную реальность демонов, которые отомстили за смерть его соратников.

После этого Кузнец ещё несколько раз вызывал на Землю различных исчадий Ада и призраков, в том числе после войны. Чаще всего ему приходилось затем разбираться с проблемами, учинёнными его демоническими приспешниками.

В конечном счёте Кузнец заинтересовал Людей-Икс, и они сделали ему предложение присоединиться. С тех пор он считается одним из самых лояльных, пусть даже загадочных членов команды.

Геллион (Джулиан Келлер)

Имя известно публично

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Смелый и безрассудный

Вспыльчивый

За нами будущее

Телекинетическое поле

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхзвуковой полёт d10

Телекинетический удар d8

Телекинетический контроль d10

СЭФ: Психическая абсорбция. В момент получения физического стресса превратите его в ментальный. Вложите 1 СО, чтобы смягчить его на -1 уровень.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Телекинетические конструкторы. При создании телекинетических преимуществ добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Предел: Осознанная активация. Если Геллион поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, этот комплект способностей отключается. Для того, чтобы восстановить его, персонаж должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает ментальную травму, Телекинетическое поле отключается до её исцеления.

Предел: Мутант. Геллион получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт бизнеса d8

Эксперт запугивания d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Ученик Фрост

1 ХР, когда вы выступаете против союзника или открыто просите совета у Эммы Фрост.

3 ХР, когда вы заставляете кого-либо признать, что вы обошли его в том или ином аспекте деятельности.

10 ХР, когда вы собираете группу мутантов, готовых слушаться лично Фрост, или находите бреши в её философии и подыскиваете себе другого наставника.

Любитель женщин

1 ХР, когда вы флиртуете.

3 ХР, когда вы помогаете другу справиться с любовными делами.

10 ХР, когда вы жертвуете своими обязательствами ради любви или разрываете отношения, чтобы заняться делом.

Биография

Джулиан Келлер родился в семье богатых родителей. Он быстро привык к жизни “золотого подростка”, и когда у родителей начались финансовые проблемы, больше всего от них страдал Келлер. Что ещё хуже, в это же время у него начали проявляться психические способности, которые он стал использовать для несения мести этому “жестокому миру” (который в действительности обходился с ним куда любезнее, чем с большинством нормальных подростков).

Родители с пониманием отнеслись к эмоциональным проблемам своего сына и пообещали помочь ему, попросив только чтобы он скрывал свои силы от окружающих. Неизвестно, послушал бы их Геллион или нет, но с родителями связался профессор Ксавьер, который сказал, что знает, как поставить хулигана на место.

Так Геллион оказался среди Людей-Икс. Впоследствии судьба в очередной раз доказала, что она к нему благосклонна, когда Геллион оказался одним из менее чем двухсот мутантов, сохранивших свои особые силы после вмешательства Алой ведьмы в жизнь самого мироздания.

Айсмен

(Роберт “Бобби” Луис Дрейк)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Неисправимый романтик

Героичный шутник

Ужасающий потенциал

Криокинез

Феноменальная стойкость d8

Феноменальное восприятие d8

Феноменальная скорость d8

Феноменальная выносливость d8

Ледяной удар d8

Управление холодом d10

Неосязаемость d6

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Ледяные конструкторы. При создании телекинетических преимуществ добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Иммунитет к холоду. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стресс и помехи, вызванные холодом или льдом.

СЭФ: Мутант класса омега. Удвойте или повысьте любую силу на +1 уровень. Если это действие проваливается, вы утрачиваете эту силу до конца сцены, а в запас рока поступает дайс, равный этой способности до её модификации.

Предел: Истощение. Отключите любую способность и добавьте в свою копилку 1 СО. Для восстановления силы активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Мутант. Айсмен получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт бизнеса d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Лёд как образ жизни

1 ХР, когда вы обсуждаете, каким образом вы можете использовать свои силы.

3 ХР, когда вы получаете стресс, несмотря на использование своих сил.

10 ХР, когда вы находите наставника, который должен помочь вам раскрыть свой потенциал, или бросаете своих товарищей, чтобы отправиться в одинокое паломничество к постижению своих истинных сил.

Один из первых

1 ХР, когда вы вспоминаете с другими мутантами свои первые приключения с Ксавьером.

3 ХР, когда вы выступаете против философии Чарльза Ксавьера.

10 ХР, когда вы присоединяетесь к другой группе мутантов или даже “обычных” супергероев.

Биография

Бобби уже в детстве понял, что может замораживать почти всё, на что падает его взгляд. Поскольку на годы его детства пришёлся один из пиков антимутантской истерии, он небеспричинно опасался, что правительство захочет убить его или навредить его близким. Он долго и весьма талантливо скрывал свои навыки, пока однажды на него не напал разъярённый бык. Бобби неосознанно заморозил быка прямо на ходу, и новость о его сомнительном подвиге быстро разнеслась по всему городу.

Услышав по телевизору, что правительство разрабатывает программу Стражей, которые будут отслеживать Людей-Икс, Бобби решил, что за ним вот-вот отправят гигантских роботов. Он сбежал из дома и, по иронии судьбы, тем самым привлёк к себе внимание Стражей.

Он попытался скрыться от них в автобусе, но роботы настигли его и уже собирались убить – или, возможно, искалечить. По счастью, такая активность Стражей не прошла незамеченной среди Людей-Икс, которые пришли Бобби на помощь и отбили нападение роботов.

Позже Люди-Икс предложили Роберту пойти с ними, на что он ответил горячим согласием. Бобби стал самым молодым учеником школы Ксавьера на тот момент. После долгих неудач на романтическом поприще Бобби признался, что он придерживается не совсем традиционной ориентации, и если бы не Джин Грей, прочитавшая его мысли, он скрывал бы это и дальше, поскольку боится жить в обществе, ненавидящем и мутантов, и геев.

М

(Моне Сен-Круа)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Надменность

Активист за права мутантов

Безупречность – моя суперсила

Мутант-менталист

Феноменальное восприятие d8

Управление разумом d8

Телепатия d8

СЭФ: Сообразительность. При успешной защите от эмоционального стресса вы можете причинить противнику эмоциональный стресс, равный вашему итоговому дайсу. Вложив 1 СО, вы повысите такой стресс на +1 уровень.

СЭФ: Сосредоточение. При использовании сразу нескольких сил из этого комплекта вы можете превращать два дайса одного размера в один дайс +1 уровня (например, 2d8 в 1d10).

СЭФ: Сверхчеловеческая интуиция. Отключите Феноменальное восприятие, чтобы получить новую Специализацию d8 или повысить любую Специализацию d8 до d10.

Предел: Осознанная активация. Если М поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, этот комплект способностей отключается. Для того, чтобы восстановить его, М должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если она получает ментальную травму, комплект отключается до её исцеления.

Безупречная физиология

Феноменальная скорость d8

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная сила d8

Феноменальная выносливость d8

Феноменальная стойкость d8

Предзвуковой полёт d8

СЭФ: Всплеск адреналина. Откажитесь от одной силы, чтобы повысить другую на +1 уровень. Для восстановления утраченной силы воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

Предел: Мутант. Моне Сен-Круа получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт психологии d8

Эксперт по технике d8

Вехи

Язвительность

1 ХР, когда вы говорите с окружающими снисходительным или саркастичным тоном.

3 ХР, когда вы проявляете заботу об окружающих, показывая, что за маской надменности прячется добрый человек.

10 ХР, когда вы решаете, что ваша команда заслуживает уважения, и меняете тон в общении *либо* отчуждаетесь от неё, полагая, что вокруг вас – одни неудачники.

Огромный потенциал

1 ХР, когда вы обсуждаете свои мистические силы.

3 ХР, когда вы скрываете, сколькими силами в действительности обладаете.

10 ХР, когда вы решаете найти путь к раскрытию своего потенциала или окончательно закрываетесь от окружающих, чтобы они не пытались узнать о ваших способностях.

Биография

Моне Сен-Круа родилась в самой богатой семье Монако. В ней с детства воспитывали уверенность в том, что она самая совершенная девушка во вселенной. И если во многих семьях это утверждение носит эмоционально-метафорический характер, в Моне родители буквально вдалбливали эту идею, словно догмат. Даже не питая большой любви к своей семье, Моне до сих пор не может привыкнуть к мысли, что, возможно, она всего лишь обычный человек.

После того как брат Моне, Эмплат, открыл ей свои планы на изменение человечества, Моне выступила против него. После долгого противостояния и изгнания из семьи (о котором родители Моне даже не знали, поскольку саму Моне заменяли её сёстры-близняшки) она нашла своё пристанище среди Людей-Икс.

Моне трудно назвать плохим человеком, и у неё хватает героических добродетелей, но большинству людей она открывает лишь худшую из своих сторон: холодную и надменную горделивость, даже не скрывающую её искреннюю уверенность в том, что она – само совершенство.

Магма

(Амара Юлиана Оливианс Аквилла)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Древние обычаи

Дворянка из Нова Рома

Ходячий вулкан

Геотермическая мутация

Перемещение сквозь почву d8

Власть над землёй d10

Феноменальная выносливость d8

Феноменальная стойкость d8

Управление пламенем d8

Снаряд из магмы d10

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Горящее тело. При успешной защите от нападения в ближнем бою вы можете причинить противнику физический стресс, равный вашему итоговому дайсу. Вложив 1 СО, вы повысите такой стресс на +1 уровень.

СЭФ: Иммуитет. Вложив 1 СО, Магма может проигнорировать стресс или помеху, вызванную жаром, пламенем или силами, позволяющими управлять земной твердью.

СЭФ: Поток лавы. Удвойте или повысьте Снаряд из магмы на +1 уровень. Если это действие проваливается, вы утрачиваете эту силу до конца сцены, а в запас рока поступает дайс, равный этой способности до её модификации.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

Предел: Контакт с землёй. Эмоциональный стресс, полученный Магмой, всегда возрастает на +1 уровень, а попытки избавиться от стресса понижают итоговый дайс на -1, когда она не находится в контакте с земной поверхностью. Каждый раз, когда это происходит, Магма получает 1 СО.

Предел: Мутант. Магма получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт психологии d8

Эксперт по науке d8

Вехи

Дитя забытой цивилизации

1 ХР, когда вы рассказываете о смятении, которое вызывает у вас современный мир.

3 ХР, когда вы делаете своё происхождение из Нова Рома главной темой конфликта.

10 ХР, когда вы отрекаетесь от своего наследия или бросаете друзей, чтобы отправиться домой.

Тектонический сдвиг

1 ХР, когда вы успешно используете Власть над землёй при любой проверке.

3 ХР, когда вы проваливаете СЭФ Поток лавы.

10 ХР, когда вы вызываете или останавливаете природную катастрофу, угрожающую жизни сотен людей.

Биография

Амара Юлиана Оливианс Аквилла родилась в Нова Рома – тайном поселении в Южной Америке, основанном сразу после гибели Цезаря в 44 году до н.э. бессмертной ведьмой Селеной. Селена хотела создать собственный, более совершенный вариант Рима, и в какой-то степени ей это удалось.

Тем не менее, бессмертие требовало от Селены регулярных человеческих жертвоприношений, и в один день она решила бросить одну из местных дворянок – Амару Аквиллу – в жерло вулкана. Коснувшись лавы, Амара обрела свои сверхчеловеческие способности и вернулась в Нова Рома. Не в силах противостоять Селене, она отважилась выбраться за пределы своего поселения и обнаружила удивительный мир: всю планету Земля.

Из-за колоссальных способностей Магмы Амару практически сразу сделали одним из преподавателей школы Ксавьера, к чему она относится с железобетонной серьёзностью.

Чудо-девушка (Рэйчел Энн Грей)

Имя публично известно

Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Всё возможно

Бывшая Гончая

Это не моя реальность

Телепат класса омега

Феноменальная стойкость d8

Невидимость d6

Управление разумом d10

Психический удар d10

Психическое сопротивление d8

Предзвуковой полёт d8

Телекинетический контроль d8

Телепатия d10

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Эхо Феникса. Удвойте или повысьте любую силу на +1 уровень. Если это действие проваливается, вы утрачиваете эту силу до конца сцены, а в запас рока поступает дайс, равный этой способности до её модификации.

СЭФ: Сильнейший телепат. При попытке причинить врагу ментальный стресс понизьте самый крупный дайс у вас на руках на -1 уровень, но добавьте к броску d6 и повысьте ментальный стресс на +1.

СЭФ: Психофидбэк. В случае успешной реакции на атаку, основанную на психических силах, используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от любой способности на ближайшее действие. В случае провальной реакции вы можете вложить 1 СО и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: Универсальность. Замените d10 от Телепатии или Психического удара на 2d8 или 3d6 для совершения следующего действия.

Предел: Истощение. Отключите любую силу и добавьте в свою копилку 1 СО. Для восстановления силы активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Мутант. Чудо-девушка получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт по космосу d8

Эксперт техники d8

Эксперт вождения d8

Эксперт запугивания d8

Вехи

Гончая

1 ХР, когда вы обсуждаете, как можно выследить и поймать мутанта.

3 ХР, когда вы обсуждаете, как ускользнуть от преследователей.

10 ХР, когда вы собираете группу мутантов, специализирующихся на поимке других гомо супериор или на их спасении от охотников.

Омега

1 ХР, когда вы обсуждаете свою потенциальную силу.

3 ХР, когда вы скрываете своё истинное могущество.

10 ХР, когда вы находите других мутантов, наделённых приблизительно тем же уровнем силы, что и вы, либо решаете отказаться от активного применения своих сил, чтобы жить нормальной жизнью.

Биография

Рэйчел родилась в параллельном мире, в котором Джин Грей смогла контролировать силу Феникса и вышла замуж за Скотта Саммерса. У них родилась дочь, Рэйчел, которая также быстро проявила свои нечеловеческие способности. Увы, после убийства сенатора Келли – известного борца с мутантами – в Америке вышел закон, разрешающий Стражам открытое уничтожение мутантов. Началась чистка, которая привела к практически полному истреблению гомо супериор.

После гибели Чарльза Ксавьера Рэйчел попала в руки правительства, которое промывало ей мозги и сделало Гончей – одной из нескольких профессиональных охотниц на мутантов. В конце концов осознав, что с ней сделали власти, Рэйчел нашла возможность совершить путешествие во времени. Она предотвратила убийство сенатора Келли, но

обнаружила, что это всё равно практически не повлияло на её настоящее. Пытаясь понять, хочет ли она навсегда остаться в прошлом или отправиться в мрачное настоящее, она неожиданно приняла решение выбрать третий путь – и отправилась в параллельный мир, в котором охота на мутантов так никогда и не началась.

А затем наступил “День М”...

Меркурий (Кессили Кинкейд)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Искатель одобрения

Плыву по течению

Я не хочу быть другой!

Биологическая ртуть

Сверхчеловеческая стойкость d10

Неосязаемость d8

Защита от магии d6

Психическое сопротивление d6

Рост d8

Превращение d8

Оружие d8

Лазанье по стенам d6

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любой стресс от оружия или другого источника, вредящего только органическим существам.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стресс или помехи, *не* основанные на энергетическом воздействии.

СЭФ: Изменчивость. Перед тем как проходить ответную проверку (например, в целях защиты) вы можете передать физический стресс в запас рока, чтобы повысить любую силу на +1 (но только на этот бросок).

Предел: Мутант. Меркурий получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Предел: Уязвимость. Электричество повышает физический стресс на +1 уровень, но приносит Кессили по 1 СО при каждой атаке.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Колебания

1 XP, когда вы признаётесь, что боитесь приключений и схваток.

3 XP, когда вы набираетесь смелости лично принять участие в разработке плана для новой операции.

10 XP, когда вы целиком посвящаете свою жизнь заботам мутантов или решаете, что такая жизнь не для вас.

Проблемы в семье

1 XP, когда вы обсуждаете нетерпимость вашей семьи к мутациям и мутантам.

3 XP, когда вы осмеливаетесь выступить против людей, ненавидящих мутантов.

10 XP, когда вы смиряетесь с ненавистью своей семьи или бросаете её.

Биография

После того как Меркурий обнаружила, что её тело приобретает прочность металла, она поняла, что ей придётся учиться выживать в мире, который не принимает мутантов, а порой даже пытается их убить. Родители нашли выход из этой ситуации, отправив Кессили в Институт Ксавьера. Там она обрела новую семью и даже возлюбленного в лице Геллиона, но в глубине души она всё ещё хотела жить вместе с родителями.

Тогда она связалась с Кингмейкером – мутантом, способным исполнять желания. Она попросила его о воссоединении с родителями, и он уже готов был это сделать, когда после череды трагических инцидентов Кингмейкер не вступил в конфликт с Людьми-Икс. В этот момент уже начавшее сбываться желание сменилось ненавистью родителей, которые обвинили Кессили в попытке изменить их разум при помощи телепатических сил.

После этого испытания Кессили ждало новое: знаменитый “День М”, который лишил её многих братьев и сестёр уже среди Людей-Икс.

Микромакс (Скотт Райт)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Лицо под маской

Не такой уж секретный агент

Здесь нужна музыка

А какой размер нужен?

Рост d10

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная стойкость d8

Превращение d6

Уменьшение d10

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: Превозмогание. Повысьте физический стресс на +1 уровень, чтобы повысить или продублировать любую способность при ближайшем броске.

Предел: Размер имеет значение. При ответных бросках Микромакс может получить 1 СО, приписав себе помеху d10 из-за особо крупного или мелкого роста.

Предел: Взаимное исключение. Микромакс не может использовать Уменьшение и Сверхчеловеческую силу одновременно.

Предел: Мутант. Микромакс получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт по технике d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Немного фанка не повредит

1 XP, когда вы цитируете строки песни, подходящей для ситуации.

3 XP, когда вы улучшаете минутку посреди боевой сцены (или другой Фазы действия), чтобы рассказать всем, какой саундтрек здесь бы подошёл.

10 XP, когда вы умудряетесь поставить музыку для схватки или обещаете больше так никогда не делать (и не делаете).

Висельный юмор

1 XP, когда вы отвечаете собеседнику мрачными, саркастичными шутками.

3 XP, когда вы относитесь к ситуации с непривычной для вас серьёзностью.

10 XP, когда вы оказываетесь в ситуации, в которой точно нет места шуткам... или продолжаете шутить даже посреди апокалипсиса.

Биография

Некогда Микромакс был обычным диджеем, пока не обнаружил способность к изменению массы тела. Увы, практически одновременно с ним самим об этой способности узнало британское правительство, которое навязало ему договор об участии в секретной операции по защите музея от загадочной группы воров, обладавших передовыми технологиями.

Ошибочно приняв за вора Рэйчел Грей, известную как Чудо-девушка, Микромакс схлестнулся с ней в поединке. Позже он снова ошибся, выступив против Ночного змея. В конечном счёте Люди-Икс объяснили ему, что к чему, и пригласили его в свои ряды. Он не жалеет о сделанном выборе.

Множитель

(Джейс “Джейми” Артур Мадрокс)

Имя публично известно

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Много людей – много проблем

Это в духе нуара

Что я ещё не наделал?

Бесконечные копии

Легион Мадроков d8 + d8 + d8

СЭФ: Поглощение двойников. Устраните любую помеху, связанную с вашими двойниками. Если двойник сопротивляется поглощению или если он получил хоть какой-нибудь стресс, вы повышаете свой ментальный стресс на +1.

СЭФ: Помоги-ка! При успешной защите от физической атаки превратите свой итоговый дайс в трюковый на ближайшее действие или добавьте ещё восьмигранник к Легиону Мадроков (до максимума 5d8). Вы можете вложить 1 СО, чтобы воспользоваться этим СЭФ даже при провале ответного броска.

СЭФ: Он примет этот удар. При получении стресса вы можете просто убрать восьмигранник из Легиона Мадроков до ближайшей Переходной сцены. В этом случае никакого стресса вы не получаете.

СЭФ: Я уже это сделал? Вы можете создавать ресурсы даже для тех героев, которые находятся далеко от вас (возможно, даже за пределами этой сцены).

СЭФ: Меня на всех хватит. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Хватит путаться под ногами! Превратите Легион Мадроков в помеху d8, чтобы получить 1 СО. Если вы страдаете от эмоционального стресса или травмы, он повышается на +1.

Предел: Нас слишком много. Враги могут понижать Легион Мадроков, совершая любые подходящие действия (в частности, используя Атаку по области и аналогичные силы в попытке поразить сразу нескольких Мадроков). Каждый десятигранник,

выбранный в качестве итогового дайса, забирает по восьмиграннику из Легиона до ближайшей Переходной сцены.

Предел: Мутант. Мадрокс получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт по криминалу d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт по медицине d8

Эксперт акробатики d8

Эксперт психологии d8

Эксперт скрытности d8

Вехи

Бесчисленные возможности

1 ХР, когда вы обсуждаете, сколько всего можете сделать.

3 ХР, когда вы игнорируете самый безопасный путь и идёте по прямой.

10 ХР, когда вы соглашаетесь послушать совета других мутантов или настаиваете на том, что ваш путь – единственно верный.

Координация

1 ХР, когда вы отдаёте приказы посреди битвы.

3 ХР, когда вы получаете стресс из-за чересчур прямолинейного подхода к решению всех проблем.

10 ХР, когда вы передаёте бразды правления другому лидеру или покидаете свою команду.

Биография

Узнав о способности Джейми к созданию своих копий, родители увезли его на отдалённую ферму, где на него надели неснимаемый костюм, сдерживающий его силы. Увы, вскоре после этого родителей Джейми убил ураган. На протяжении шести лет Джейми пытался сломать механизм, от которого зависела работа костюма. Ему удалось создать несколько копий, однако он всё ещё оставался заложником ситуации.

Шесть лет подряд Джейми работал на ферме практически в одиночестве, не считая собственных двойников. За это время у него выработалась хроническая жажда внимания. В конечном счёте костюм сломался, и Джейми отправился в Нью-Йорк.

Там он занялся преступной деятельностью и не раз сталкивался с Фантастической четвёркой, Людьми-Икс, Мстителями и другими известнейшими командами супергероев. В конце концов он решил перейти на сторону добра и стал одним из лучших частных агентов Нью-Йорка.

Мистик (Рейвен Даркхолм)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Адаптируйся или умри

Неисправимый предатель

Старше, чем выглядит

Метаморф

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная стойкость d8

Превращение d8

Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Иммунитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стрессы или другие эффекты, вызванные токсинами или заболеваниями.

СЭФ: Безупречный помощник. При создании преимуществ с помощью изменения облика добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: Коварный оборотень. При смене облика в целях обмана, запугивания или отвлечения удвойте или повысьте на +1 уровень Превращение (обычно d8). Сбросьте самый крупный дайс из образовавшегося запаса, но добавьте третий дайс к результату.

СЭФ: Второе дыхание. Повысьте любую силу на +1 уровень на ближайшее действие, но передайте свой физический стресс в запас рока.

Предел: Эмоциональная уязвимость. Каждый раз, когда противник использует против вас ваш эмоциональный стресс или травму, вы можете получить 1 СО, если добровольно повысите этот дайс на +1 уровень. Это не повышает сам стресс или травму – просто предоставляет противнику более крупный дайс.

Предел: Мутант. Мистик получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт по бизнесу d8

Эксперт боевых искусств d8

Мастер скрытности d10

Мастер криминала d10

Мастер психологии d10

Эксперт запугивания d8

Эксперт по технике d8

Вехи

Доппельгангер

1 XP, когда вы задаёте вопросы другому человеку с целью занять его место в дальнейшем.

3 XP, когда вы принимаете чужой облик и отдаёте от его лица важный приказ или влияете на его романтические отношения.

10 XP, когда вы меняете политическую обстановку к лучшему или худшему, приняв облик лидера целой страны. Вы можете как спасти мир, так и ввергнуть его в войну.

Борец за выживание

1 XP, когда вы обсуждаете саму возможность массового вымирания мутантов.

3 XP, когда вы пытаетесь помочь мутантам, приняв чужой облик.

10 XP, когда вы готовитесь уничтожить человечество для обеспечения выживания гомо супериор или окончательно признаёте, что выживание мутантов неразрывно связано с выживанием человеческой расы.

Биография

Никто не знает, как на самом деле зовут Мистик. Известно лишь, что она родилась ещё до начала двадцатого века и училась выживать в обществе, которое даже не допускало мысли о мирном сосуществовании с гомо супериор. Долгое время она выживала одна, потом нашла спутницу Ирен Адлер, а в конечном счёте ввязались и в вечное противостояния Профессора Икс и Магнето.

В отчаянном стремлении обзавестись кем-то, кто будет её любить, она родила ребёнка от Виктора Крида (Саблезубого), но была вынуждена убить его, а затем от демонического мутанта Азазеля. Этот второй сын, Курт Вагнер, или Ночной змей, жив до сих пор, хотя и не знает, что его мать – та самая печально известная Мистик.

Мистик постоянно участвует в битвах мутантов, ввязывается в глобальные конфликты и даже пытается изменить облик самого мира, пробираясь на встречи лидеров сверхдержав в облике президентов, эмиров, королей или представителей могущественных корпораций.

Она до сих пор разрывается между искренним желанием устроить мир во всём мире и отомстить человечеству за бесконечные гонения. Хотя многие считают её злодейкой из-за союзничества с Магнето, Мистик не раз выступала и против него, и в её долгой истории хватает случаев, когда Магнето пытался убить её. Разумеется, Мистик тоже не раз возвращала ему должок.

Ночной змей (Курт Вагнер)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Верующий католик

Демонический облик

Сорвиголова

Бамф!

Феноменальное восприятие d8

Сверхчеловеческие рефлексы d10

Невидимость d6

Лазанье по стенам d6

Прыжок d8

Телепорт d8

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Цепь телепортов. При нападении на одного противника удвойте Телепорт или повысьте его до d10, но устранили самый крупный дайс из своего запаса и добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Цепкий хвост. При создании помех ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

Предел: Мутант. Ночной змей получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Предел: Истощение. Отключите любую силу и добавьте в свою копилку 1 СО. Для восстановления силы активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Мастер акробатики d10

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт медицины d8
Эксперт по мистике d8
Эксперт по технике d8
Эксперт вождения d8

Вехи

Романтик

- 1 XP, когда вы начинаете ухаживать за союзником или врагом.
- 3 XP, когда вы тратите всю Переходную сцену на установление романтических отношений.
- 10 XP, когда вы жертвуете романтическими отношениями ради дела или предлагаете своей избраннице руку и сердце.

Сорвиголова

- 1 XP, когда вы обмениваетесь колкостями с союзником или врагом посреди битвы.
- 3 XP, когда вы даёте другому персонажу ценный совет.
- 10 XP, когда вы спасаете мир насильственными действиями или предпринимаете более цивилизованный подход.

Биография

Рождённый в семье Мистик и Азазеля, Курт Вагнер должен принести счастье своей страдающей матери. Тем не менее, увидев его голубую кожу и жёлтые глаза, Мистик поняла, что её ребёнок будет страдать от тех же гонений, что и она сама. Она была вынуждена бежать, а Курт попал к доброй цыганке, которая руководила бродячим цирком. Увы, цирк был продан богатому техасскому бизнесмену, который решил отправить Курта в другой филиал своей фирмы: в цирк уродов.

Сбежав из родного цирка, Курт отправился в Германию, где его вскоре обвинили в убийстве человека. От неминуемой гибели его спас Чарльз Ксавьер, который узнал о мутанте, напоминающем Рейвен Дарколм.

С тех пор Курт Вагнер, взявший себе псевдоним Ночной змей, остаётся одним из самых преданных членов команды Чарльза Ксавьера – даже в отсутствие самого Профессора Икс.

Страж Омега (Карима Шапандар)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Честь превыше всего

Больше не человек

Программа Стража

Агрессивные контрмеры

Мимик d8

Оружейная матрица d10

Электроудар d8

СЭФ: Адаптация. Каждый проваленный защитный бросок добавляет по шестиграннику в ваш запас дайсов при сражении с этим противником.

СЭФ: Переоценка. При провале броска вы можете вложить 1 СО, чтобы добавить к броску силу Мимик d8 (или повысить её до d10, если она уже была задействована) и перекинуть все дайсы.

Предел: Работа во враждебном окружении. Если вы находитесь рядом с одним или несколькими мутантами, брешами считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

Нанотехнологии Стража

Кибернетическое восприятие d8

Феноменальная стойкость d8

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная скорость d8

Влияние на механизмы d6

Предзвуковой полёт d8

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Исцеляющий фактор. Вложите СО, чтобы устранить физический стресс или ослабить травму на -1 уровень.

СЭФ: Иммунитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любые негативные эффекты от старения, голода, пребывания в вакууме, утомления и так далее.

Предел: Сбой системы. Отключите любую способность и получите 1 СО. Для восстановления этой способности воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Эксперт медицины d8

Эксперт по криминалу d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт по технике d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Блюститель закона

1 ХР, когда вы обходите с мутантом, как с преступником.

3 ХР, когда вы относитесь к схватке супергероев как к месту преступления.

10 ХР, когда вы передаёте схваченного злодея полиции или формируете собственный отряд “суперполиции”, следящей за порядками среди мутантов.

Страж

1 ХР, когда вы обсуждаете поимку мутанта.

3 ХР, когда вы помогаете мутанту, несмотря на свои протоколы.

10 ХР, когда вы наносите мутанту травму (не стресс!) или позволяете гомо супериор переубедить вас.

Биография

Карима Шапандар была полицейской в Индии. После того как она встала на сторону мутантов, один из правительственных агентов решил, что её навыки слишком сильно нужны стране, чтобы её можно было просто выгнать из органов. Он подверг её обширной программе по кибернетизации, превратив в киборга.

Долгое время Карима не знала, что в её разум вшита программа по уничтожению мутантов. Тем не менее, столкнувшись с Людьми-Икс, она открыла по ним огонь. После нескольких столкновений ей удалось объяснить мутантам, что её действиями руководит компьютерная программа.

При помощи Людей-Икс Карима начала справляться с программой, однако после “Дня М” она снова оказалась заперта в теле киборга-убийцы. В конечном счёте она пропала из поля зрения Людей-Икс, пока её растерзанное тело не нашли рядом с Институтом Ксавьера. Там её удалось восстановить по кусочкам, и теперь впервые за долгие годы она начинает возвращать себе полный контроль над собственным разумом.

Сайлок (Элизабет “Бетси” Брэддок)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Нинздя-телепат

За словом в карман не лезет

Настоящий британец

Психический воин

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальное восприятие d8

Полёт d6

Психическое сопротивление d12

Телекинетический удар d8

Телекинез d10

Телепатия d6

СЭФ: Сосредоточение. При использовании сразу нескольких сил из этого комплекта вы можете превращать два дайса одного размера в один дайс +1 уровня (например, 2d8 в 1d10).

СЭФ: Мой телекинез сокрушает горы. Удвойте или повысьте любую силу на +1 уровень на ближайшее действие. Если оно проваливается, передайте этот *увеличенный* дайс в запас рока.

СЭФ: Телекатана. При использовании Телекинетического удара ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: Ты хорош, но я лучше. При успешной защите от психического воздействия причините противнику ментальный стресс в размере своего итогового дайса. Вложите 1 СО, чтобы повысить этот стресс на +1 уровень.

Предел: Осознанная активация. Если Сайлок поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, этот комплект способностей отключается. Для того, чтобы восстановить его, персонаж должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто

прийти в сознание. Если он получает ментальную травму, Психический воин отключается до её исцеления.

Предел: Мутант. Элизабет получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер акробатики d10

Мастер боевых искусств d10

Эксперт скрытности d8

Эксперт психологии d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Сестра Британии

1 ХР, когда вы обсуждаете своего брата, Капитана Британия, или говорите с ним о своих проблемах.

3 ХР, когда вы защищаете действия своего брата или спорите с ним сами.

10 ХР, когда вы тайно выступаете в роли Капитана Британия, после чего либо получаете от него похвалу, либо приносите ему извинения.

Псион, ниндзя, секретный агент

1 ХР, когда вы объясняете, как проведение секретной операции может помочь в устранении проблемы.

3 ХР, когда вы бросаетесь сломя голову навстречу опасности, забыв о скрытности.

10 ХР, когда вы окончательно решаете стать смертоносным ниндзя или начинаете действовать более официально в роли тайного агента.

Биография

Элизабет Брэддок родилась в крайне неординарной семье. Её отец был одним из самых известных учёных Великобритании, а младший брат вскоре стал супергероем по имени Капитан Британия. После трагической гибели старшего брата в аварии и нападения сверхзлодея Доктора Синна – коллеги её отца, – на саму Элизабет, уже начавшую проявлять сверхспособности, она поняла, что ей нужно дистанцироваться от своей семьи, чтобы враги не повредили её близким.

Она стала моделью, однако британское правительство завербовало её в качестве тайного агента. В дальнейшем судьба привела её к Людям-Икс, среди которых она стала известна как Сайлок. После того как о Сайлок узнал один японский преступный

авторитет, он приказал схватить её и заставить её обменяться телами с женщиной-ниндзя по имени Кваннон.

После того как Кваннон погибла от вируса Наследие, Сайлок навсегда осталась в теле самой Кваннон. В этом обличье она вернулась в Америку, где вновь попыталась стать полноценным участником команды Людей-Икс.

Оползень (Санто Вакарро)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Я любого одолею

Как скала

Любитель массовой культуры

Скалистое тело

Богopodobная сила d12

Сверхчеловеческая выносливость d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

Каменный снаряд d8

СЭФ: Меня не коснёшься. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, если только они не вызваны энергетическими атаками или управлением землёй.

СЭФ: Давай-ка ещё раз. Вложите 1 СО, чтобы перекинуть любой бросок, основанный на Скалистом теле.

СЭФ: Трещины. Вместо получения физического стресса вы можете приписать себе помеху Трещины. Если она превышает уровень d12, вы выбываете из сцены. В ближайшей переходной сцене вы можете вложить 1 СО, чтобы воскреснуть. Если у вас нет СО, вы получаете травму d6 по обычным правилам.

СЭФ: Каменная стена. При успешной защите вы можете совершить трюк, не вкладывая СО, а просто увеличив запас рока на один шестигранник.

Предел: Мутант. Санто получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Предел: Уязвимость. Энергетические атаки и управление землёй наносит Санто +1 уровень стресса, но добавляет в его копилку 1 СО.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Кирпич с добрым сердцем

1 ХР, когда вы начинаете шуметь и действовать, чтобы скрыть от окружающих, что у вас доброе сердце.

3 ХР, когда вы помогаете союзнику.

10 ХР, когда вы доверяетесь другому настолько, что позволяете узнать себя по-настоящему, или решаете, что вам нужно стать жёстче.

Самый тяжёлый камень на свете

1 ХР, когда вы хвастаетесь о том, что смогли бы победить в честном бою других супергероев.

3 ХР, когда вы причиняете стресс противнику, обладающему Богоподобной силой или стойкостью d12.

10 ХР, когда вам удаётся сразить в бою Халка, Существо, Тора, Колосса, Джаггернаута или другого запредельно могущественного персонажа либо проиграть им и познать важность смирения.

Биография

Вскоре после обнаружения своих сверхспособностей Санто примкнул к Людям-Икс... и практически сразу покинул их, чтобы присоединиться к команде Геллионов. После того как Геллионы заключили ряд сделок с Кингмейкером – мутантом, способным исполнять чужие желания, – Санто стал чемпионом мира по суперрестлингу (супергеройскому аналогу рестлинга).

Однако в дальнейшем у Геллионов с Кингмейкером назрел конфликт, в результате которого Кингмейкер отменил действие своего дара и разорвал Санто на множество мелких кусочков. Хотя Санто и удалось восстановить своё тело при помощи телекинеза, за это время Уильям Страйкер нанёс удар по школе мутантов Чарльза Ксавьера.

Чувствуя себя виноватым из-за того, что его не было рядом в самый трудный момент, Санто вернулся к Людям-Икс и пообещал, что теперь всегда будет держаться неподалёку.

Шельма (Анна-Мари)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Чувство ответственности

Южная красавица

Неприкасаемая

Поглощение сил

Высасывание сил d10

Мимик d12

СЭФ: Пиявка. Вы можете создавать помехи при помощи Высасывания сил. Если вы пытаетесь создать такую помеху, вы добавляете к броску d8 и выбираете второй итоговый дайс либо для причинения физического стресса, либо для создания преимущества Скопированные силы.

СЭФ: Чужие воспоминания. Вложите 1 СО, чтобы один раз использовать СЭФ или Специализацию жертвы, которой вы приписали помеху с помощью Высасывания сил.

СЭФ: Теперь это моё. При успешной защите превратите итоговый дайс своего соперника в помеху Психическое ослабление. Вы можете вложить 1 СО, чтобы прибегнуть к этому СЭФ даже в случае провала защитной проверки.

Предел: Неуправляемость. Превратите одну из суперспособностей в помеху, чтобы получить 1 СО. Для восстановления доступа к этой способности воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Предел: Мутант. Шельма получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Предел: Касание. Похищать силы можно только касанием, причём для использования Мимики необходимо сначала создать противнику помеху в духе Потери сил или Ослабления. Шельма может копировать чужие силы только в том размере, который обладает такая помеха (например, если противник страдает от Потери сил d8, Шельма не может похитить у него Сверхчеловеческую силу выше d8).

Солнечный огонь

Феноменальная сила d8

Феноменальное восприятие d8

Снаряд плазмы d10

Сверхзвуковой полёт d10

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Огненная аура. При успешной защите от физического воздействия или атаки причините противнику физический стресс в размере своего итогового дайса. Вложите 1 СО, чтобы повесить этот стресс на +1 уровень.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любые негативные эффекты от пламени, холода или жара.

Предел: Истощение. Отключите любую силу и добавьте в свою копилку 1 СО. Для восстановления силы активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт акробатики d8

Вехи

Бывшая злодейка

1 ХР, когда вы обсуждаете своё членство в Братства мутантов.

3 ХР, когда вы причиняете стресс члену Братства (возможно, такому же бывшему, как вы).

10 ХР, когда вы возглавляете команду в борьбе с Братством мутантов или встаёте у руля самого Братства.

Южная бунтарка

1 ХР, когда вы ведёте себя так, как и ожидают от южанина.

3 ХР, когда вы отказываетесь подчиняться приказам своего лидера.

10 ХР, когда вы возглавляете команду мутантов и либо приказываете им забыть о сложившихся законах, либо сами подчиняетесь устоям мутантского общества.

Биография

Анна-Мари стала третьей попыткой Мистик обзавестись ребёнком, хотя на этот раз она не стала рожать ребёнка сама. Вместо этого она удочерила Шельму, когда та только начала проявлять свои нечеловеческие способности. Отсутствие возможности касаться окружающих заметно сказалось на социальных навыках Шельмы, и долгое время она чувствовала себя одинокой. Когда она впервые поцеловала мальчика, тот едва не умер от истощения.

Когда Мистик основала Братство мутантов, Шельма стала одним из первых его участников. Вместе с тем, в первой же битве за свободу своего братства Шельма схлестнулась с Мисс Марвел и погрузила Капитана Марвел в кому одним касанием.

После этого она приобрела часть способностей и воспоминаний Кэрол Денверс и начала задумываться о том, что будет, если она встанет на более добродетельный путь. В конце концов Шельма сбежала от матери и отправилась в путешествие с возлюбленным – мутантом по имени Гамбит. После столкновения с необычайно сильным мутантом Варгасом эти двое утратили свои силы. Возвращаться они начали лишь недавно.

Сабра (Рут Бат-Сераф)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Ученица Ксавьера

Смерть по пятам

Обучение в Моссаде

Передовые технологии Моссада

Полёт d6

Плазменный пистолет d8

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

Предел: Снаряжение. Отключите Передовые технологии Моссада и получите 1 СО. Пройдите проверку против запаса рока, чтобы восстановить доступ к своему арсеналу.

Интенсивная тренировка

Феноменальная скорость d8

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная выносливость d8

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Живое оружие. Добавьте d6 к проверке атаки, однако ослабьте на -1 самый высокий дайс в своём запасе. Увеличьте физический стресс на +1.

СЭФ: Целитель. Вложите СО, чтобы устранить физический стресс или ослабить травму на -1 уровень. Вы добавляете Феноменальную выносливость к проверкам лечения как своего, так и чужого тела, причём в последнем случае вы утрачиваете Феноменальную выносливость до ближайшей Переходной сцены, но наделяете пациента одной случайной силой (сущность которой не можете предсказать даже вы) на уровне d6.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любые негативные эффекты от яда, усталости или болезни.

Предел: Истощение. Отключите любую силу и добавьте в свою копилку 1 СО. Для восстановления силы активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Мутант. Сабра получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт акробатики d8

Эксперт техники d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Израильский суперсолдат

1 ХР, когда вы обсуждаете политическую обстановку в Израиле.

3 ХР, когда вы сравниваете политическую ситуацию в Израиле с тяготами мутантского общества.

10 ХР, когда вы отдаёте все силы борьбе с проблемами Израиля или расы мутантов.

Мечта Ксавьера

1 ХР, когда вы говорите о том, чего хотел бы Ксавьер.

3 ХР, когда вы предаёте идеалы Ксавьера для уничтожения угрозы, нависшей над мутантами.

10 ХР, когда вы целиком посвящаете себя идеалам Ксавьера или решаете убить всех, кто стоит на пути Людей-Икс.

Биография

Рут Бат-Сераф родилась неподалёку от Иерусалима. Она выросла в специальном кибуце (сельскохозяйственной общине), которую правительство взяло под наблюдение после того, как Рут проявила свои способности. Повзрослев, Рут стала первым сверхчеловеком, служившим в Моссаде (израильской секретной службе), а в дополнение к службе государственного агента она поступила и в полицию.

Её первым публичным выступлением в качестве супергероя Сабры стала битва с Халком, которого она ошибочно считала пособником террористов. Позднее аналогичные ошибки или политические предпочтения заставили Сабру выступить против Железного человека, Арабского рыцаря и Капитана Британия. Позже, признав свои заблуждения, она лично посетила церемонию амнистии Халка в Вашингтоне.

Несколько лет спустя молодой сын Сабры был убит в результате террористического акта. Сабра поклялась лично привлечь убийц к ответственности и впервые за долгое время начала игнорировать приказы командования.

В конечном счёте она примкнула к Чальзу Ксавьеру и его Людям-Икс. Сабре посчастливилось оказаться одной из немногих, кто сохранил свои силы после вмешательства Алой ведьмы в самую реальность.

Саблезубый (Виктор Крид)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Злодей до мозга костей

Столетние тёрки

Выживет где угодно

Мутировавший хищник

Феноменальная скорость d8

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная стойкость d8

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческое восприятие d10

Богоподобная выносливость d12

СЭФ: Адамантиевый скелет. Удвойте или повысьте на +1 уровень Феноменальную стойкость при защите от грубой силы или физического давления. Затем передайте d6 в запас рока или повысьте на +1 уровень самый слабый дайс в копилке Хранителя.

СЭФ: Берсерк. Возьмите дайс из запаса рока и добавьте его к броску атаки. Затем верните его в запас рока, повысив на +1 уровень.

СЭФ: Клыки и когти. Добавьте d6 к проверке атаки, однако ослабьте на -1 самый высокий дайс в своём запасе. Увеличьте физический стресс на +1.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любые негативные эффекты от яда, усталости или болезни.

СЭФ: Исцеляющий фактор. Вложите СО, чтобы устранить физический стресс или ослабить травму на -1 уровень.

Предел: Кровавое прошлое. Ментальный или эмоциональный стресс, вызванный работой с правительством или воспоминаниями о сомнительных операциях, выполненных в прошлом, повышается на +1, но приносит 1 СО.

Предел: Мутант. Саблезубый получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер боевых искусств d10

Мастер запугивания d10

Эксперт скрытности d8

Эксперт криминала d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Террорист

1 ХР, когда вы устрашаете человека, который, по вашему мнению, угрожает свободе или выживанию гомо супериор.

3 ХР, когда вы калечите или убиваете такого человека.

10 ХР, когда вы пытаетесь восстановить Братство мутантов или отказываетесь от кровопролития, возглавляя Людей-Икс и принимая их мирную идеологию.

Оружие Икс

1 ХР, когда обсуждаете то, что сделали с другими участниками программы “Оружие Икс”.

3 ХР, когда вы отделяетесь от команды, чтобы сделать работу “правильно”.

10 ХР, когда вы убиваете другого участника программы “Оружие Икс” или помогаете ему наладить свою жизнь.

Биография

Серийный убийца, наёмник, тайный агент, террорист – Виктор Крид добавляет в своё резюме по одному-две новых профессии каждые несколько десятилетий. Не будучи абсолютным воплощением зла, Виктор, однако, чаще всего работал с весьма неприятными личностями, понемногу сам превращаясь в злодея. Недавно он даже помог Злыдню зачистить тоннели Нью-Йорка, фактически уничтожив морлоков. Из-за давней связи с Логаном Саблезубый оставался одним из главных противников Росوماхи на протяжении столь долгого времени, что иные герои меньше прожили на свете, чем эти двое – потратили на борьбу друг с другом.

Многие годы назад Виктор Крид был членом “Команды Икс” – тайной оперативной группы мутантов, в которую входил и Росوماха. Тогда эти двое ещё не так ненавидели друг друга, однако после того как оба прошли программу “Оружие Икс”, наделившее их адамантиевым скелетом, Саблезубый начал видеть в Логане своего единственного конкурента.

Уже через год после прохождения судьбоносной программы Крид напал на Росомаху в его же собственный День Рождения. С тех пор Виктор занимался своими делами, но так или иначе продолжал держаться поближе к Логану, надеясь в один прекрасный день одолеть единственного противника, которого он боится.

Призрачная кошка (Кэтрин “Китти” Прайд)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Всегда по соседству

Воодушевление

Вундеркинд

Фазирование

Хождение по воздуху d6

Неосязаемость d10

СЭФ: Сбой. Использование Неосязаемости при нападении на врага, пользующегося какими-либо техническими приспособлениями, добавляет к броску d6 и повышает итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Реактивная сила. Вложите 1 СО для добавления любой из своих суперсил к броску другого игрока перед тем, как он совершит действие. Если этот герой получит физический стресс, Китти страдает от d6 ментального стресса.

СЭФ: Универсальность. Замените d10 от Неосязаемости на 2d8 или 3d6 для совершения следующего действия.

Предел: Мутант. Китти Прайд получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Дракон Локхид

Огненный удар d8

Полёт d6

СЭФ: Горячо, горячо! Удвойте или повысьте на +1 уровень Огненного удара. Затем ослабьте его до 2d6. Для восстановления прежнего уровня активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

СЭФ: Китти спешит на помощь! Если Китти поддается стрессу, вы можете вложить 1 СО, чтобы Локхид забрал ей прочь.

Предел: Необъяснимое отсутствие. Если вы отключаете Дракона Локхида до окончания Сцены, Китти получает 1 СО.

Специализации

Эксперт акробатики d8
Космический эксперт d8
Научный эксперт d8
Технический эксперт d8
Эксперт вождения d8
Эксперт боевых искусств d8
Эксперт скрытности d8

Вехи

Наивность и опыт

1 ХР, когда вы вспоминаете свои предыдущие приключения.
3 ХР, когда вы признаётесь, что переживаете что-либо впервые.
10 ХР, когда вы отказываетесь от приключения ради безопасности или используете опасное путешествие как возможность узнать что-то новое.

Учитель и ученик

1 ХР, когда вы даёте совет или помогаете другому студенту Института Ксавьера.
3 ХР, когда вы признаётесь другому учителю, что не уверены в своей способности обучать остальных.
10 ХР, когда вы покидаете Институт Ксавьера или, напротив, убеждаете остаться в нём другого колеблющегося мутанта.

Биография

Китти считалась компьютерным гением и вундеркиндом ещё до того, как ей стало известно о своих мутантских способностях. Это произошло, когда ей было тринадцать. После этого “Китти” Прайд примкнула к команде Людей-Икс, несмотря на препоны, которые ей чинила Эмма Фрост и её Клуб адского пламени. Будучи младшим членом команды, Китти буквально выросла среди героев, фантастических сражений и путешествий по иным мирам.

В эти нелёгкие годы она существенно повзрослела и адаптировалась ко множеству экстремальных и экзотических ситуаций. Она смогла удержаться в рядах Людей-Икс даже после того, как активно взялась помогать Новым мутантам и организации Щ.И.Т.

В течение определённого периода времени, когда Китти считала других Людей-Икс погибшими, она работала с иной группой героев, известной как Экскалибур. По предложению Эммы Фрост Китти вернулась в школу Ксавьера уже в качестве преподавателя – и потенциальной гарантии, позволяющей удостовериться, что Эмма Фрост не вернётся к своей тёмной деятельности.

В начале этой новой деятельности она обнаружила, что её парень Колосс – с которым она то разрывала, то возобновляла отношения на протяжении многих лет – всё ещё жив, несмотря на то, что последние два года его считали погибшим. Им обоим пришлось учиться поддерживать свои прежние отношения.

Китти отличается сильной волей, граничащей с откровенным упрямством. Её врождённая уверенность в себе укрепилась только сильнее после того, как ей удалось несколько раз выжить в практически невозможных ситуациях, победив призраков ниндзя, проникших в её сознание, остановив демоническое вторжение из наследственного меча душ и пережив утрату многих друзей и близких.

Она не по годам умна и харизматична, хотя её буйное и немного язвительное чувство юмора иногда не находит отклика у окружающих. Кроме того, Китти отличается предельной верностью тем, кого она считает друзьями, несмотря на обстоятельства и требования, связанные с такой дружбой.

Призрачная кошка способна делать своё тело нематериальным, переходя из физической реальности в межфазовое пространство. Это позволяет ей просачиваться сквозь стены и даже медленно ходить по самому воздуху.

Она может распространять эти эффекты тех, кого она касается, предоставляя им аналогичные силы до момента разрыва касания. При прохождении сквозь объекты с активными электрическими полями Китти вызывает короткое замыкание, иногда создавая даже непредвиденное воспламенение.

В призрачном состоянии Китти неуязвима к большинству видов физических атак за исключением самых мощных энергетических импульсов. В тех случаях, когда её способности выходят за пределы обычного уровня, а также в моменты нарушения её контроля над собственными силами (при вмешательстве магических или иных факторов), Китти временно оказывается в ловушке нематериального состояния.

Даже без своих необычных сил Китти считается выдающимся индивидом. Она обладает гениальным интеллектом, редким талантом в сфере информатики, механики и электроники. Также она отличается обширной боевой подготовкой, включая знание многих японских приёмов, полученное от временного сосуществования в одном теле с призраком японского ниндзя Огуна.

Она знает несколько языков, обладает профессиональным уровнем танцевальной подготовки и владеет незримой связью со своим “питомцем” – миниатюрным драконом Локхидом.

Шаттерстар (Гавидра-Семь)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Путешественник по реальностям

Таинственное происхождение

Прирождённый воитель

Биошоковые мечи

Звуковой удар d6

Оружие d8

Телепорт d8

СЭФ: Шоковая волна. Добровольно примите физический стресс d6, чтобы повысить физический стресс, наносимый противника, на +1 уровень и добавить d6 к проверке атаки.

СЭФ: Телепатическая телепортация. Для того чтобы телепортировать себя, друга или всю команду, пройдите проверку против запаса рока. В случае успеха вы получаете физический стресс, равный дайсу Кооперации, который вы использовали при проверке. Затем отключите Телепорт до исцеления всего стресса.

Предел: Снаряжение. Отключите этот комплект способностей и получите 1 СО. Пройдите проверку против запаса рока, чтобы восстановить доступ к своему арсеналу.

Генная инженерия

Феноменальная стойкость d8

Феноменальное восприятие d8

Феноменальная выносливость d8

Феноменальная скорость d8

Сверхчеловеческие рефлексy d10

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Адаптация. Вы можете повысить или удвоить любую Специализацию, однако брешами при её проверке считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

СЭФ: Прирождённый гладиатор. Повысьте любую силу на +1 уровень, но передайте свой эмоциональный или ментальный стресс в запас рока.

Предел: Полые кости. Повысьте физический стресс от прямых, грубых атак (вроде ударов молотом или тяжёлыми кулаками) на +1 уровень, но добавьте 1 СО в свой запас.

Предел: Мутант. Гавидра-Семь получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Космический эксперт d8

Эксперт запугивания d8

Мастер боевых искусств d10

Вехи

Освобождение

1 ХР, когда вы говорите о времени, проведённом в заточении.

3 ХР, когда вы освобождаете из заточения другого персонажа.

10 ХР, когда вы окончательно забываете о своём времени в заточении или начинаете борьбу за освобождение всех, кого лишили свободы.

Гены убийцы

1 ХР, когда вы говорите о своём истинном доме.

3 ХР, когда ваше происхождение мешает в общении.

10 ХР, когда вы закрываетесь от людей, признавая, что никогда не будете на них похожи, или выкладываетесь на полную в попытке стать своим.

Биография

Шаттерстар вырос в будущем, где познавал искусство гладиаторского боя на арене загадочного Мира Моджо – личной вотчины суперзлодея-диктатора Моджо. С детства привыкший к насилию и крови, Шаттерстар долгое время считал, что ведёт единственную жизнь, которая имеет смысл. Он разочаровался в своих идеалах, когда осознал, какую боль Моджо причиняет людям по всему миру.

Ему удалось сбежать и вступить в повстанческую команду “Кадровый альянс”, поставившую перед собой задачу по свержению или убийству диктатора Моджо. Одна из миссий Кадрового альянса потребовала от Гавидры перенестись во времени, чтобы найти Людей-Икс и попросить их помочь в борьбе со злым диктатором.

По чистой случайности Шаттерстар попал в тот момент прошлого, в котором другой пришелец из будущего, Кейбл, только начал собирать команду “Сила Икс”. Таким образом, двое гостей из будущего стали фактическими основателями новой суперкоманды.

“Сила Икс” оказалась отличным местом для развития социальных навыков Шаттерстара, поскольку, с одной стороны, ему больше не приходилось убивать людей по чужому приказу, а с другой – в команде состояли мутанты, тоже привыкшие к крови и смерти, и Гавидре-Семь удалось найти с ними общий язык. Ради своего друга Риктора, позже утратившего способности мутанта, Шаттерстар даже выучил испанский язык.

Сирин

(Тереза Мейв Рурк Кэссиди)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Пылкий темперамент

Ирландская кровь

Железная воля

Крик Банши

Феноменальное восприятие d8

Управление разумом d6

Звуковой удар d8

Предзвуковой полёт d8

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любые негативные эффекты от громкого звука.

СЭФ: Вопль. Удвойте или повысьте на +1 уровень любую силу при совершении одного действия. Если это действие проваливается, вы утрачиваете доступ сразу ко всем способностям, пока не вложите дайс из запаса рока.

Предел: Неуправляемость. Превратите одну из суперспособностей в помеху, чтобы повысить любой дайс в запасе рока на +1 уровень. Для восстановления доступа к этой способности воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Предел: Мутант. Тереза получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт психологии d8

Эксперт по криминалу d8

Вехи

Дочь Банши

1 ХР, когда вы обсуждаете сложную историю своей семьи мутантов.

3 ХР, когда вы выступаете против своей семьи.

10 ХР, когда вы окончательно разрываете связь с семьёй или пытаетесь превратить её в деятельную команду мутантов.

Икс-фактор: Расследования

1 ХР, когда вы говорите о задачах расследования.

3 ХР, когда вы нарушаете правила своей организации или выступаете против товарищей.

10 ХР, когда вы успешно заканчиваете сложное дело или покидаете команду для проведения собственного расследования.

Биография

Тереза появилась на свет после того, как спецгент Интерпола Шон Кэссиди вступил в романтическую связь с её матерью. Он не знал о беременности своей возлюбленной и покинул семью ещё до того, как родилась будущая Сирина. После того как мать Кэссиди погибла в теракте ирландских повстанцев, Терезу взял на попечение её дядя, преступник по прозвищу Чёрный Том.

После множества преступлений Сирина вступила в контакт с Джейми Мадроксом и некоторое время помогала ему криминальной деятельности. Позже она осознала свои ошибки и примкнула к Людям-Икс, хотя её до сих пор отличает любовь к своей странной криминальной семье.

Здоровяк (Гвидо Каруселла)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Ты не вовремя

Защищать слабых

Вспыльчивость

Живой локомотив

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная выносливость d8

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Похищение энергии. При успешной защите от физического удара вы можете превратить итоговый дайс противника в трюк для ближайшего действия *или* повысить любую способность на один раунд. Если защита не была успешной, вы можете задействовать эту силу, вложив 1 СО.

СЭФ: Телохранитель. Вложите 1 СО, чтобы получить физический стресс, предназначенный для союзника.

СЭФ: Универсальность. Замените d10 от Сверхчеловеческой силы на 2d8 или 3d6 для совершения следующего действия.

Предел: Неуправляемость. Превратите одну из суперспособностей в помеху, чтобы повысить любой дайс в запасе рока на +1 уровень. Для восстановления доступа к этой способности воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Предел: Мутант. Гвидо Каруселла получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт психологии d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Защита как образ жизни

1 ХР, когда вы говорите о мерах безопасности.

3 ХР, когда вы получаете стресс, предназначавшийся для вашего клиента.

10 ХР, когда вы сообщаете, что теперь ваш клиент сам по себе, либо подписывает контракт с новым клиентом, начиная защищать и его.

Простое имя, простые цели

1 ХР, когда вы говорите о драках, в которых побывали.

3 ХР, когда вы используете Сверхчеловеческую силу для создания трюков, помех или преимуществ.

10 ХР, когда вы побеждаете врага, также обладающего Сверхчеловеческой силой, или спасаете мир при помощи своей физической мощи.

Биография

Гвидо вырос без родителей и с детства считал себя слабаком. В сущности, он им и был – пока его в очередной раз не избили уличные хулиганы и пока его брошенное на улице тело не переехал автобус. В этот момент мутагенные особенности его организма наконец раскрыли истинный потенциал Гвидо, наделив его непропорциональными конечностями. Голова Гвидо так и осталась сравнительно небольшой, в то время как туловище и конечности получили огромный прирост мышечной массы.

Некоторое время Гвидо работал на преступников – большей части по неудачному стечению обстоятельств, поскольку сам он не видел в себе злодея. Вэлери Купер удалось достучаться до его сердца, и после обещанной амнистии Гвидо начал работать в группе “Икс-фактор: Расследования” в роли телохранителя. Он совершенно искренне сожалеет о совершённых злодеяниях и не собирается возвращаться к преступной карьере.

Волна (Норико Ашида)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Заговаривание зубов

Я не могу это контролировать

Уличное чутьё

Живой проводник

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная скорость d8

Электроудар d8

СЭФ: Перераспределение энергии. Отключите одну способность, чтобы повысить другую. Для восстановления силы активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

СЭФ: Похищение энергии. При успешной защите от электрического удара вы можете превратить итоговый дайс противника в трюк для ближайшего действия *или* повысить любую способность на один раунд. Если защита не была успешной, вы можете задействовать эту силу, вложив 1 СО.

СЭФ: Электрический шторм. Добавьте к броску атаки d6, d8 или d10, но передайте аналогичный дайс в запас рока.

Предел: Неуправляемость. Превратите одну из суперспособностей в помеху, чтобы повысить любой дайс в запасе рока на +1 уровень. Для восстановления доступа к этой способности воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Предел: Мутант. Норико Ашида получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Самоконтроль

1 ХР, когда вы признаётесь, что не контролируете свои силы.

3 ХР, когда вы используете свои силы для совершения трюка.

10 ХР, когда вы просите героя или даже злодея научить вас управлять своими способностями или отказываетесь участвовать в операции, потому что боитесь навредить другим.

Трудное детство

1 ХР, когда вы рассказываете об ужасах, которые повидали на улице в детские годы.

3 ХР, когда вы вспоминаете, что на улицах было и немало доброго или чудесного.

10 ХР, когда вы решаете навсегда забыть о своём детстве или покидаете Институт Ксавьера с командой мутантов в надежде вернуться на улицы и сделать их лучше.

Биография

Норико выросла в Токио, но сбежала в Америку после того, как обнаружила у себя силы мутанта. Не в состоянии контролировать выплески электричества, которые она бессознательно испускала в определённом эмоциональном состоянии, она начала покупать наркотики, позволявшие ей расслабиться. После того как она узнала об Институте Ксавьера, она попыталась связаться с Людьми-Икс, однако у ворот школы её встретил Геллион, небезпричинно посчитавший её наркоманкой.

Геллион прогнал девушку, однако после того как он рассказал о ней другим Людям-Икс, они отыскали Норико и после недолгих споров привели её к Зверю. Генри смастерил для неё перчатки, способные сдерживать её силу большую часть времени – что избавило её от потребности в наркотических препаратах. Позже Норико посчастливилось стать одной из немногих мутантов, сохранивших свои уникальные силы после “Дня М”.

Волчица

(Рейн Синклер)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Бесплатный совет

Дитя природы

Религиозные принципы

Ликантроп

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная сила d8

Феноменальная выносливость d8

Сверхчеловеческое восприятие d10

Рост d6

СЭФ: Берсерк. Возьмите дайс из запаса рока и добавьте его к броску атаки. Затем верните его в запас рока, повысив на +1 уровень.

СЭФ: Клыки и когти. Добавьте d6 к проверке атаки, однако ослабьте на -1 самый высокий дайс в своём запасе. Увеличьте физический стресс на +1.

Предел: Раскаяние. Эмоциональный стресс, вызванный религиозными или нравственными колебаниями, повышается на +1, но приносит вам по 1 СО.

Предел: Мутант. Рейн получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт психологии d8

Эксперт запугивания d8

Эксперт по мистике d8

Эксперт акробатики d8

Вехи

Вера

1 ХР, когда вы говорите о силе, которой наделяет человека вера.

3 ХР, когда вы испытываете вину за свои деяния.

10 ХР, когда вы находите способ принять и свои религиозные убеждения, и принадлежность к гомо супериор *либо* теряете веру и находите что-то для заполнения образовавшейся духовной пустоты.

Волк

1 ХР, когда вы общаетесь с людьми, как с членами своей или чужой стаи.

3 ХР, когда вы проявляете человеческие черты даже в облике зверя.

10 ХР, когда вы объявляете, что никогда не были человеком и всегда оставались волком, либо находите другого оборотня (не обязательно волка) и просите его научить вас жить одной жизнью, а не двумя.

Биография

Рейн Синклер выросла в семье верующего отца, который счёл ликантропию своей дочери проклятием Сатаны. Не пытаясь причинить ей настоящий вред, он, однако, немало вредил ей попытка экзорцизма. Рейн спасла исследовательница мутантов по имени Мойра Мактаггерт. Впоследствии Мойра связалась с Чарльзом Ксавьером и предложила взять новую ученицу.

После того как Рейн помогла Профессору Икс в борьбе с Клубом Адского пламени, у Чарльза не осталось сомнений, что перед ним – достойный представитель Людей-Икс. Тем не менее, сама Рейн всё ещё не может избавиться от ощущения, что её ликантропия может быть проклятием самого Творца, если даже не Сатаны. Иногда это деморализует её настолько, что она даже отказывается от участия в операциях, в которых она могла бы помочь спасти человеческие жизни... что только усиливает в ней чувство вины.

X-23

(Лора Кинни)

Имя засекречено

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Инстинкт убийцы

Эксперимент по клонированию

Ромосаха-младший

Дикий мутант

Богородобная выносливость d12

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная сила d8

Сверхчеловеческое восприятие d10

Адамантиевые когти d10

СЭФ: Берсерк. Возьмите дайс из запаса рока и добавьте его к броску атаки. Затем верните его в запас рока, повысив на +1 уровень.

СЭФ: Исцеляющий фактор. Вложите СО, чтобы устранить физический стресс или ослабить травму на -1 уровень.

СЭФ: Иммуниет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любые негативные эффекты от яда, усталости или болезни.

СЭФ: Шинкование. При нападении на одного противника удвойте или повысьте на +1 уровень любую способность, но устраните самый крупный дайс из своего запаса и добавьте третий дайс в результат.

Предел: Мутант. Рейн получает по 1 СО, когда становится целью помех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Эксперт запугивания d8

Мастер боевых искусств d10

Мастер скрытности d10

Вехи

Лучшая в своём деле

1 XP, когда вы возглавляете свою команду в схватке.

3 XP, когда вы обучаете своего союзника рукопашному бою.

10 XP, когда вы убиваете противника на глазах у своей команды или клянётесь, что никогда больше не отнимете жизнь.

ДНК Логана

1 XP, когда вы отслеживаете противника так же, как хищник мог бы отслеживать свою добычу.

3 XP, когда вы уговариваете союзника отправиться в город посреди ночи.

10 XP, когда вы находите Росомаху и просите его стать вашим наставником или отрицаете своё наследие и решаете найти собственный путь.

Биография

X-23 появилась на свет после двадцати двух неудачных попыток клонирования Росомахи. После того как доктор Сара Кинни – генетик, специализирующийся на исследовании мутантов – обнаружила недостающую хромосому, приведшую к провалу двадцати двух предыдущих экспериментов, её заставили выносить и родить Лору Кинни в качестве суррогатной матери.

При частичном пособничестве (и вопреки частичным возражениям) Сары другие генетики создали уникальный запах, который заставлял Лору переходить в состояние неукротимой ярости всякий раз, когда она его чувствует. Генетики начали отправлять Лору (или X-23) на различные миссии по всему миру. Практически каждый раз эти миссии заканчивались убийством одного, нескольких или даже множества людей, в том числе и невинных.

В конечном счёте Лора осознала своё плачевное положение и решила найти Росомаху, чтобы отомстить ему за косвенное участие в её создании. Встреча закончилась формированием неожиданного союза между Росомахой и его потенциальным убийцей. После “Дня М” Лора примкнула к Людям-Икс в Институте Ксавьера и пока сама не знает, что именно будет делать, если двери убежища наконец откроются.